
A SOLUCIÓN games WORLD 100% NO OFICIAL!
Nº 1 ESPECIAL games WORLD
POKÉMON
MANUAL DEL MAESTRO
475 Ptas.
2,85 €
MC
00001
8 414090 223201
© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo
VERSIONES ROJA Y AZUL EXPLORADAS A CONCIENCIA
¡TÚ PUEDES SER EL MEJOR!
¡EXPRIME EL JUEGO!
¡HAZTE CON LOS 150 POKÉMON!
¡CONVIÉRTETE EN EL MEJOR ENTRENADOR!
¡HAZTE CON TODOS! ™


games WORLD

Especial nº 1 31 de Enero 2000

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª • 08001 Barcelona
Tel. 93 329 97 48
Director edición española:
Sergio Arteaga
Director técnico:
Federico Pérez
Jefe de redacción:
Francisco Carmona
Maquetación Electrónica:
Esther Artero
Colaboradores:
Miquel López, Joan Josep Mussarra
Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes
Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20 • 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
Publicidad de Consumo
Dòmenec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
Jefa de publicidad:
Montse Casero
Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33
Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones, Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain
Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Pol. Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220
Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO AL MUNDO DE LOS POKéMON

Pokémon, más que un juego, es un auténtico fenómeno de masas. Antes de que te des cuenta, todo aquél que disponga de una Game Boy se enganchará sin remisión al que, sin lugar a dudas, se ha convertido en el juego más vendido y de mayor éxito de la historia.

Este éxito acaparador se debe a la fantástica visión de los diseñadores del juego. En pocas palabras, se limitaron a empaparse de lo mejor de cada género, para mezclarlo a posteriori en un cóctel explosivo que ha acabado siendo algo único, adictivo y súper entretenido.

Para empezar, se trata de un inmenso y absorbente juego de rol que ofrece un universo enorme repleto de puzzles que debes explorar. Te encontrarás con una horda de personajes extraños y maravillosos (pero sobre todo extraños). Al principio, tus movimientos son limitados, pero cuanto más juegues, más posibilidades se irán abriendo a tu paso.

A todo el mundo le gusta coleccionar cosas, desde cromos de fútbol hasta llaveros o sellos (aunque eso de los sellos me parece menos divertido). Y en Pokémon, el coleccionismo es el quid de la cuestión. En este vasto mundo, tienes 150 Pokémon (en realidad son 151, pero de eso hablaremos más adelante), a los que debes cazar, poner un nombre divertido (como, por ejemplo, Chorlito) y unir a tu equipo.

Uno de los atractivos del coleccionismo es que puedes intercambiar cosas con tus amigos. En Pokémon, no sólo *puedes*, sino que es una condición indispensable si pretendes completar tu colección. Los cartuchos azul y rojo contienen una pequeña cantidad de criaturas únicas a las que únicamente tendrás acceso de una forma: intercambiándolas con un amigo que tenga el cartucho del color contrario al tuyo. Además, algunos Pokémon son más difíciles de hallar en el rojo que en el azul (y viceversa) y hay otros que sólo evolucionan cuando se intercambian.

Los Tamagotchis y los Furbies tuvieron su momento de gloria, pero Pokémon supone un paso adelante en el mundo de las mascotas virtuales. A medida que entrenas y educas a tus Pokémon, van haciéndose más poderosos, aprenden movimientos nuevos y, en último término, evolucionan hasta convertirse en criaturas diferentes. Además, puedes enseñar a tus cibermascotas algunas triquiñuelas llamadas MT.

Por último, se trata también de un juego de lucha. A lo largo de la aventura, te encontrarás con Pokémon salvajes, a los que puedes intentar capturar, y con entrenadores que prepararán duramente a sus criaturas para que te ataquen. ¡Cuanto más luches, más poderosos se harán tus Pokémon! Pero lo mejor es que, además de luchar contra las bestiecillas que hay en el juego, también puedes enfrentarte a tus amigos (mediante el cable Link) y demostrarles quién manda aquí.

El batiburrillo de géneros es tal, que en ocasiones resulta algo complicado. De ahí el motivo de este especial. Para empezar, os permitirá salir airosos de las situaciones más comprometidas. Os ofrecemos la localización de todos los ítems necesarios para completar el juego, el mejor método para vencer en las peleas y los lugares en los que debes buscar a las criaturas más escurridizas. Es un especial repleto de mapas de fácil lectura, de modo que puedas acceder con rapidez y sin perder tiempo a los tramos que te planteen algún problema.

Nuestro PokeDex te ofrece la lista completa con los 151 Pokémon (tenemos incluso datos de Mew, el Pokémon secreto), explica sus puntos fuertes y débiles, dónde encontrarlos y los ataques que pueden utilizar.

Por último, también incluimos todo tipo de tablas y listas de acceso rápido para saber cuál es el mejor Pokémon para cada situación, qué movimientos especiales son capaces de aprender, para qué sirve cada ítem y dónde puedes encontrarlos.

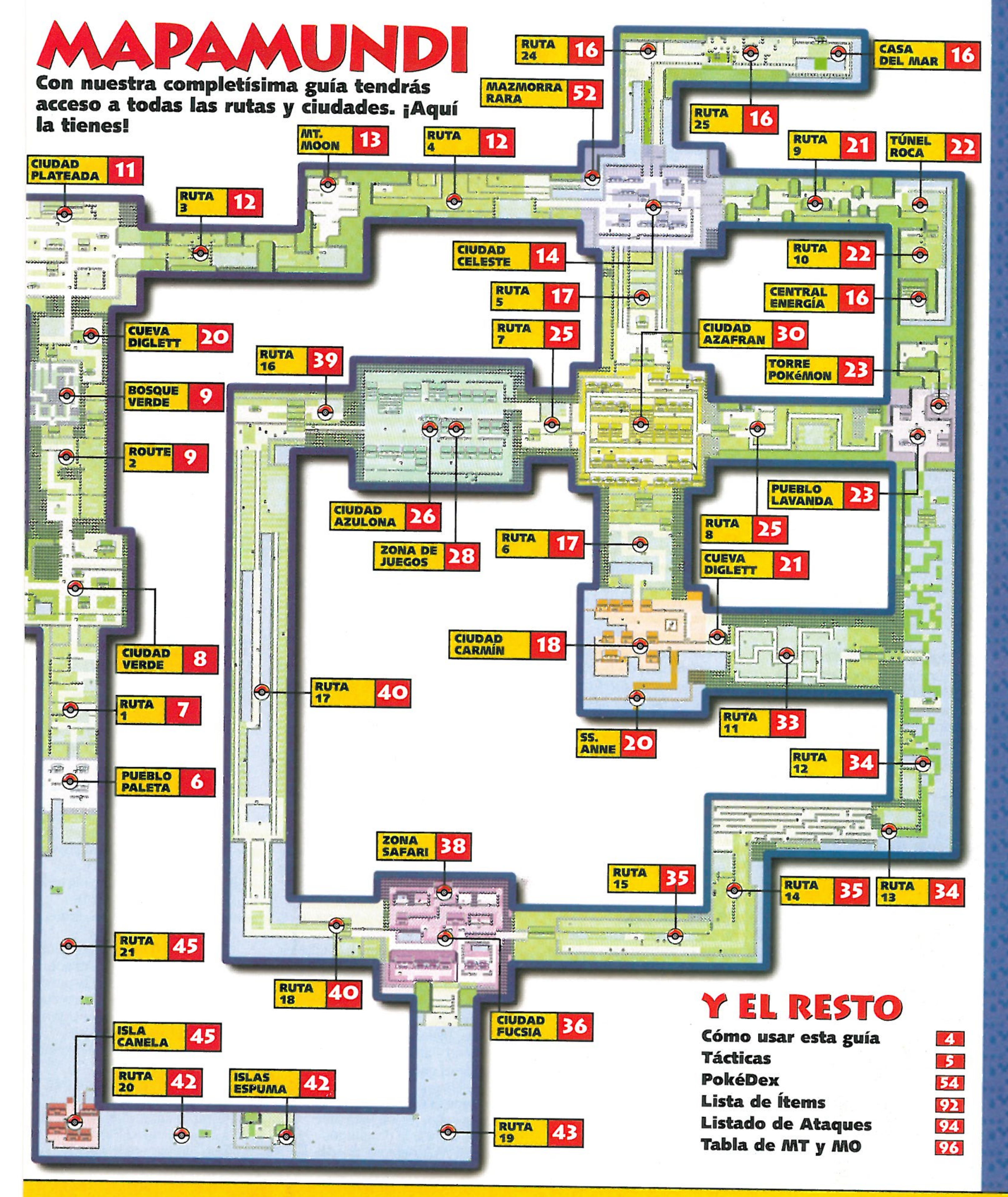
¡Y ahora a disfrutar!





MAPAMUNDI

Con nuestra completísima guía tendrás acceso a todas las rutas y ciudades. ¡Aquí la tienes!



SUMARIO

Y EL RESTO

CÓMO USAR ESTA GUÍA

¿Para qué sirve todo esto? Te explicamos lo que tienes que hacer...

En primer lugar, ten presente que esta guía no pretende reemplazar el manual de instrucciones que recibes con el cartucho, así que ¡asegúrate de leer el manual y de dominar todos los aspectos básicos del juego!

Cuentas con tres secciones principales: las tácticas, el Pokédex y las tablas de referencia.

La solución te dice lo que tienes que hacer para terminar felizmente el juego. Contiene las respuestas a todos los puzzles, te explica dónde encontrarás Pokémon, etc. Hemos recurrido a un buen número de mapas fáciles de usar y creemos que debes consultar esta sección cuando te veas en apuros, pero no adoptarla como pauta para todo lo que hagas.

¡Hazlo tú mismo!

Se describen las áreas del juego, aproximadamente en el mismo orden en el que te las encontrarás, pero puedes terminar la partida sin necesidad de leerlo todo. De hecho, te recomendamos encarecidamente que trates de solucionar los problemas sin ayuda (siempre que puedas) y recurras a la guía sólo cuando te veas totalmente incapaz de seguir adelante. Siempre puedes hojearla luego y descubrir algunas cosas que te hayan pasado por alto.



En general, existen tres tipos de áreas: rutas, ciudades y mazmorras.

Rutas

Las rutas son caminos que unen las ciudades y en ellas encontrarás muchos Pokémon salvajes para tu colección. Tienes que buscar a estos animalillos en las hierbas altas o, si tienes caña de pescar, en el agua.

En las rutas acuáticas encontrarás monstruos mientras nadas. Hemos hecho una lista de los Pokémon que aparecen en las rutas, junto con los niveles donde los encontrarás habitualmente y la frecuencia de su aparición. También puede ser que encuentres ítems dispersos por las rutas, pero no siempre te será fácil verlos. Acércate a los arbustos aislados y otros elementos de aspecto sospechoso y, para ver si hay algo escondido, pulsa A cuando estés al lado.

En las ciudades hay mucho que hacer. La mayor parte de la acción tiene lugar en los edificios donde puedes hallar información interesante y Pokémon que no se encuentran en ningún otro lugar. Con todo, no encontrarás Pokémon salvajes en las ciudades, a menos que uses artilugios de pesca.

Mazmorras

Se encuentran tanto en las rutas como en las ciudades y suelen imponerte una mini misión que debes completar antes de seguir adelante.

Existen algunas que simplemente debes superar para acceder a otra área, o que contienen un Pokémon que no aparece en ningún otro sitio. Por lo general, consisten en complejos laberintos de varios niveles. Es posible que, a veces, nuestros mapas no te sirvan como guía fiel para orientarte por ellas.

LEYENDA PARA LOS MAPAS

Tienda Pokémon	**Recuadro amarillo** Indica un edificio en el que puedes entrar
NIVEL 1	**Nivel** Indica cuál es el nivel de la mazmorra representado por el mapa
¡Te daré un objeto bonus!	**Bocadillo de diálogo** Contiene pistas y datos que te pueden resultar útiles
Ruta 2	**Flecha** Indica cómo se conectan entre sí las áreas del juego
MT, MO, ítems, etc.	**Recuadro de ÍTEMS** Indica los ÍTEMS que puedes encontrar
ARRIBA / ABAJO	**Arriba/Abajo** En las mazmorras de varios niveles, estas flechas de colores indican el emplazamiento de las escaleras y escalerillas
	Puerta Indica que el texto se refiere a hechos que tienen lugar dentro de un edificio

Indudablemente, hallarás Pokémon salvajes muy a menudo, en tal medida que probarán los límites de tu equipo. No todos los Pokémon aparecen necesariamente en todos los niveles de la mazmorra, por lo que te conviene consultar el recuadro correspondiente para saber dónde se encuentra cada uno.

Pokédex

¡En la lista Pokédex aparecen los 151 Pokémon! ¡Sí, lo has leído bien: 151! Existe un Pokémon secreto, Mew, al cual, por desgracia, no tendremos acceso los entrenadores Pokémon españoles. Este Pokémon sólo está disponible en Japón, EE.UU. e Inglaterra, y sólo de manos de la propia Nintendo. Todo un lujo para su poseedor.

Aparte de ofrecer en detalle los datos personales de cada uno de los Pokémon, el Pokédex indica dónde se encuentran y muestra su desarrollo evolutivo (al fin y al cabo, ¡tienes que capturarlos a todos!). También explica los poderes que adquieren a medida que evolucionan y en qué estadio evolutivo los adquieren. ¡Es indispensable para planear la distribución de las MT! Además, puedes ir apuntando los Pokémon que hayas visto o capturado, e incluso tienes espacio para añadir los apodos. Pokédex es excelente para las consultas rápidas.

Tablas y listas

Las listas y tablas permiten consultar en un momento la información que necesitas. Dado que el juego comprende más de 150 Pokémon, 155 ataques, MT y MO, e innumerables ítems, tienes que estar pendiente de muchas cosas a la vez.
Si necesitas un objeto determinado, pero no sabes dónde encontrarlo, consulta nuestra Lista de Ítems. La tabla de Máquinas te explica qué movimientos puede aprender cada Pokémon, mientras que el listado de Ataques te informa de los efectos de dichos movimientos.

Finalmente, hemos añadido una importantísima Tabla de Ataques en la contraportada, donde puedes encontrarla fácilmente. ¡Basta con darle la vuelta a esta guía! Una vez empiezas a luchar contra los Entrenadores y Pokémon Salvajes, la información de esta tabla adquiere una importancia vital, porque te ayuda a elegir el Pokémon apropiado para cada situación. ¡A por ellos!

TÁCTICAS

Te revelamos los secretos del ataque, el intercambio y la evolución...

Orientaciones generales

Al atacar a los Pokémon salvajes, siempre debes tener en cuenta que, a la hora de demostrarles quién manda, debes evitar golpearlos con excesiva dureza para que no se desmayen. Al cazar, no utilices los Pokémon más fuertes, porque son demasiado poderosos. Es mejor que recurras a un Pokémon de una categoría inferior; si es posible, uno que tenga poderes con los que pueda dormir al Pokémon salvaje. Te daremos un ejemplo:

- A fin de capturar a un Oddish del nivel 22, hemos elegido nuestro Drowzee del nivel 13. Tiene fuerza suficiente para el enfrentamiento.
- El ataque Hipnosis de Drowzee duerme a Oddish, pero antes ha sufrido un ataque con veneno.
- Entonces, Drowzee utiliza Destructor, un ataque muy débil, para reducir el nivel de salud del Oddish dormido.
- Una vez ha llegado a menos del 50 %, podemos tratar de arrojar una Ultra Ball para capturar al Oddish dormido.
- La Ultra Ball es lo más poderoso que puedes adquirir. ¡Facilita mucho las capturas!

Trucos de caza

Estos sencillos trucos optimizan tus habilidades como capturador.

- Siempre que sea posible, utiliza un Pokémon de nivel inferior al monstruo que estás intentando capturar.
- Tienes que emplear a menudo Dormir y Paralizar. Evita los ataques fuertes.
- Reduce tanto como puedas la fuerza del Pokémon. Cuanto más baja, menos problemas tendrás para capturarlo.
- Procura comprar muchas Ultra Balls, porque las Poké Balls ordinarias apenas sí tienen efecto en los Pokémon más grandes. Recuerda que algunos de los Pokémon no caerán hasta después de varios intentos.
- Si encuentras un Pokémon poco común, o muy fuerte, guarda el juego antes de empezar el enfrentamiento.

¿Tienes experiencia?

El entrenamiento de los Pokémon plantea un problema: sólo puedes llevar contigo un máximo de seis, por lo que siempre queda un buen número de criaturas abandonadas en algún rincón del PC, olvidadas en el nivel nueve, o en el diez. Sin embargo, algunos sólo empiezan a evolucionar a partir de un nivel determinado y, por ello, tendrás que utilizarlos en algún momento. El truco consiste en poner en el inicio de la lista de combate al Pokémon débil que quieras entrenar y luego cambiarlo por una criatura más fuerte tan pronto como empiece el combate. El Pokémon más débil se quedará con, al menos, la mitad de los puntos de experiencia y en el proceso evolucionará varios niveles. ¡Es un buen negocio!

FRECUENCIA	
Común:	★★★★★
No tan frecuente:	★★★★
Ocasional:	★★★
Raro:	★★
Muy raro:	★

Grupos equilibrados

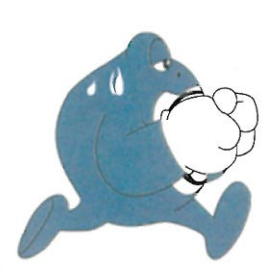
Aunque todo depende de quién sea tu adversario, los enfrentamientos con los Líderes Gim. y rivales humanos se simplificarán mucho si juegas con un grupo equilibrado de Pokémon. Asegúrate de que todos tus monstruos se encuentren al mismo nivel, bien con la máquina para Repartir Exp, bien entrenando a los monstruos más débiles en el combate. Un Pokémon con un buen ataque sueño no tiene precio, y Vuelo y Excavar constituyen también técnicas de combate muy valiosas. No luches con un solo tipo de criatura, como hacen los Líderes Gim. (por ello, casi siempre acaban perdiendo). Si cada uno de tus Pokémon representa una clase distinta (Fuego, Hielo, Eléctrico, etc.), tus oponentes perderán más tiempo buscando un ataque adecuado de respuesta.

Cómo emplear las MT y MO

Las MT (Máquinas Técnicas) pueden emplearse una sola vez, por lo que tienes que asegurarte de enseñar sus movimientos al candidato más apropiado. Existen técnicas que los Pokémon sólo pueden aprender si son compatibles: los Pokémon de Agua aprenden técnicas de Agua, los Pokémon de Planta, técnicas de Planta, etc. Las MT no son imprescindibles para terminar el juego, pero siempre pueden aportar algunos movimientos de combate importantes. Si la MT ofrece un movimiento que sabes que te gustaría usar, puedes sacarle el máximo rendimiento enseñándolo a una de tus criaturas de rango medio.
Probablemente, los Pokémon de rango superior habrán adquirido ya movimientos mejores al adquirir dichos niveles.
Las MO (Máquinas Ocultas) funcionan de una manera algo distinta. Sólo existen cinco y contienen movimientos esenciales: Corte, Destello, Surf, Fuerza y Vuelo. Las necesitarás en todo momento, por lo que tienes que asegurarte de enseñarlas a tus monstruos favoritos. Estas técnicas de combate son excelentes y te ayudarán mucho en tus avances por la isla, y puedes utilizarlas tantas veces como quieras. Guárdalas en el PC hasta que las necesites.

ROJA	AZUL
Arbok	Bellsprout
Arcanine	Magmar
Ekans	Meowth
Electabuzz	Ninetales
Gloom	Persian
Growlithe	Pinsir
Mankey	Sandshrew
Oddish	Sandslash
Primeape	Victreebel
Scyther	Vulpix
Vileplume	Weepinbell





MÁS TÁCTICAS...

¿Versión roja o azul?
Las dos versiones del juego son prácticamente idénticas, salvo en un aspecto muy importante. Cada una de las dos versiones contiene 11 Pokémon exclusivos (ver recuadro en la página anterior), de manera que sólo puedes conseguirlos todos haciendo intercambios con un jugador que posea el otro cartucho. Una vez hayas capturado todos los Pokémon de tu versión, tendrás que intercambiar para hacerte con los otros.

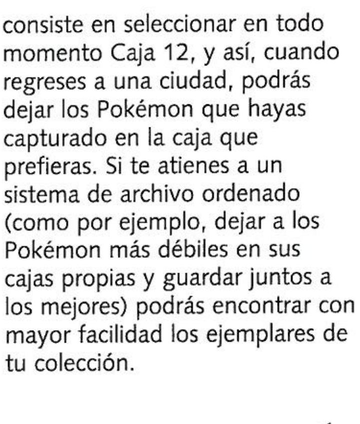
Intercambio
Es la única manera de adquirir los 150 Pokémon. Tienes que estar dispuesto a intercambiar con tus amigos. Lo mejor es que busques dos ejemplares del monstruo que tienes que canjear y entregues el más débil: así no perderás nada de tu Pokédex. Los Pokémon intercambiados multiplican por 1,5 los puntos normales de experiencia al vivir en cartucho ajeno, por lo que puedes elevar rápidamente su nivel básico al emplearlos en combate.

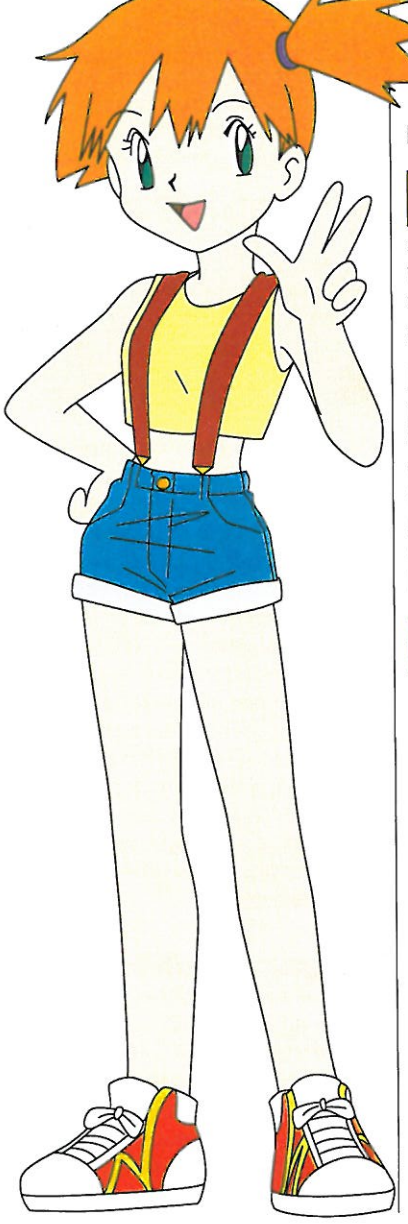
¡Te explicamos la evolución!
Los Pokémon capturados también evolucionan hacia tipos mejores. Puedes lograrlo de tres maneras distintas. En primer lugar, mediante ciertas piedras dotadas de poderes elementales como, por ejemplo, la Piedra Lunar. Sin embargo, las piedras sólo funcionan con algunos de los Pokémon. En segundo lugar, un procedimiento mucho más común: ganar experiencia en las batallas y hacer que aumenten de nivel. Claro que, una vez tu Pokémon evoluciona, su forma no evolucionada desaparece. Así, por ejemplo, si entrenas a un Pikachu hasta convertirlo en Raichu, el Pikachu original desaparecerá para siempre. En cualquier caso, puedes detener la evolución pulsando el botón B cuando se inicie el proceso o permitir que se produzca y buscar luego un nuevo Picachu. Todos los Pokémon que evolucionan gracias a un incremento de nivel aparecen fuera de las ciudades, por lo que siempre te queda la posibilidad de capturar un nuevo ejemplar de los que hayas perdido.
El tercer procedimiento es el del intercambio. Abra, Gastly, Geodude y Machop sólo evolucionan hasta su tercera y última forma si, una vez hayan alcanzado la segunda fase de evolución, los canjeas con un amigo.

CÓMO MANEJAR EL PC

Almacenamiento de ítems
Puedes almacenar todos los ítems que quieras dentro del PC. Esto es muy útil, porque vas a tener que destinar buena parte del espacio de la mochila a los ítems que vayas encontrando durante los viajes. Es mejor que almacenes todo lo que no necesites de inmediato: las MT que no puedas usar, todas las MO, ítems como el Ticket del Barco y las llaves. Viajar ligero es una de las claves del éxito. Sólo tienes que llevar lo esencial para poder llegar hasta la fase siguiente.

Almacenamiento de Pokémon
Si sales a capturar Pokémon y tienes la caja del PC llena, no vas a poder guardar las criaturas que captures. Una buena táctica consiste en seleccionar en todo momento Caja 12, y así, cuando regreses a una ciudad, podrás dejar los Pokémon que hayas capturado en la caja que prefieras. Si te atienes a un sistema de archivo ordenado (como por ejemplo, dejar a los Pokémon más débiles en sus cajas propias y guardar juntos a los mejores) podrás encontrar con mayor facilidad los ejemplares de tu colección.







Dicen que el hogar está allí donde uno tiene el corazón. Ahora hay que añadir que también es el lugar donde uno encuentra el primer Pokémon y empieza la aventura. ¡Buen viaje!

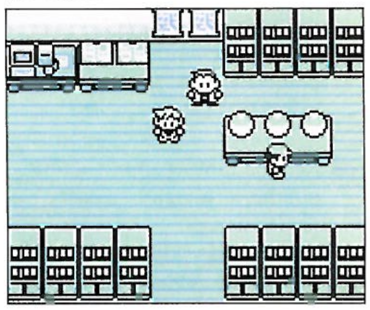
ÍTEMS
Pokédex
Mapa del pueblo

¡Vives aquí!
¡Que empiece la aventura! Conéctate al PC para recibir una Poción. Y no olvides decirle "hasta luego" a tu madre. ¡Si crees que el juego no te sienta bien, siempre puedes regresar!

La casa del Rival
Aquí es donde vive el nieto de Oak, tu enemigo. Una vez tengas el Pokédex, háblale con amabilidad a su hermana. ¡Te dará gratuitamente el Mapa del Pueblo!

Nos marchamos del pueblo
Cuando te marches por primera vez de Pueblo Paleta, el profesor Oak vendrá tras de ti para advertirte de los peligros del gran mundo. Entonces, te llevará a su laboratorio...

¡Mi primer Pokémon!
Una vez en el laboratorio, Oak te dará tu primer Pokémon. Si vuelves a visitarlo más adelante y le llevas su paquete de adquisiciones, te dará el Pokédex, con el que puedes llevar el registro de los Pokémon que descubres y capturas durante los viajes.

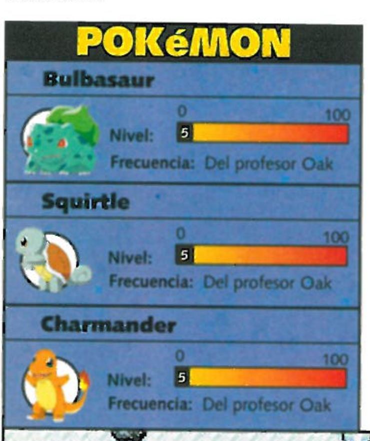




¡Mi primer combate!

Entrenador: Archi Rival
Pokémon: Charmander (nivel 5), Squirtle (nivel 5) o Bulbasaur (nivel 5).

Después de elegir el Pokémon, tu Archi Rival escogerá otro con ventaja, el apestoso. Pero puedes vencerlo. ¡Y si sales derrotado, siempre puedes volver a por la revancha!



POKéMON

Pokémon	Nivel (0–100)	Frecuencia
Bulbasaur	5	Del profesor Oak
Squirtle	5	Del profesor Oak
Charmander	5	Del profesor Oak

RUTA 1

La Ruta 1 es el primer trecho que recorres por el campo entre Pueblo Paleta y Ciudad Verde. Puedes hablar con los desconocidos, pero ándate con cuidado en las zonas con hierba alta.

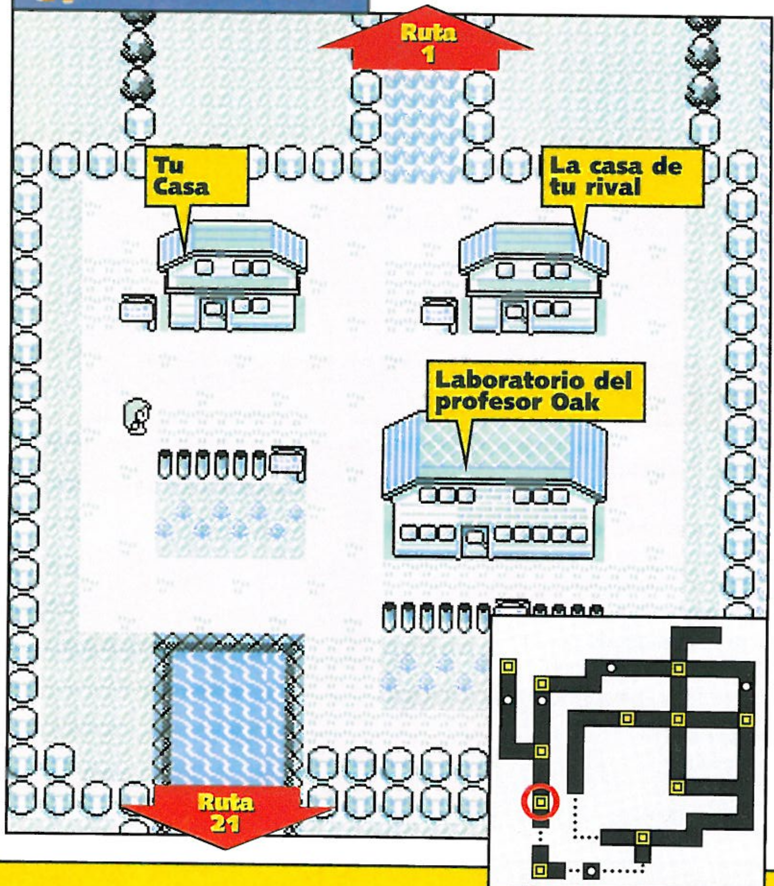
ÍTEMS
Poción

¡Un regalo!

Habla con ese muchacho... Trabaja en la tienda Pokémon de Ciudad Verde y te entregará generosamente una Poción gratuita.

¡Venga, salta!

Al viajar entre Pueblo Paleta y Ciudad Verde, no te queda otra opción que arriesgarte a caminar entre las hierbas altas. Cuando regreses, podrás saltar sobre los setos, con lo que se reducirán las posibilidades de que tengas que luchar. Pero, si quieres tener más encuentros, sigue el camino más largo.



Ciudad Verde

¡Ven y te daré la poción!

¿Dónde estamos?

Pueblo Paleta

POKéMON

Pokémon	Nivel (0–100)	Frecuencia
Pidgey	2-5	★★★★★
Rattata	2-4	★★★★★

CIUDAD VERDE

Ruta 2

Gim. Verde

GYM

¡Por aquí no pasa nadie hasta que me traigan mi café!

Escuela Verde

Ruta 22

Tienda Pokémon

MART

Tala el arbusto y despiértame! ¡Te daré la MT42!

Centro Pokémon

POKé

¿Dónde estamos?

Ruta 1

Puertas cerradas, viejos gruñones ávidos de café, tenderos confiados... Sí, el mundo de Pokémon es muy extraño...

ÍTEMS
Correo Oak
MT42 Come sueños
MT27 Fisura

MT42 Come sueños

No podrás hacerte con esta MT hasta que le hayas enseñado Corte a Pokémon. Tras abandonar al grupo de entrenadores que viaja en el navío Anne, tienes que volver a Ciudad Verde, talar el pequeño arbusto y despertar al muchacho que duerme debajo. Te dará la MT42 Come sueños que, usada en un Pokémon adecuado, te permite desencadenar un ataque psíquico muy potente contra enemigos dormidos. ¡No te la pierdas!

Tienda Pokémon

Cuando entres por primera vez, el tendero te llamará y te pedirá que entregues un paquete al prof. Oak de Pueblo Paleta. Dile que sí (de hecho, eres tan bondadoso que no sabrías decirle que no) y regresa a tu ciudad de origen.

ÍTEMS	PRECIO
Poké Ball	200
Antídoto	100
Antiparaliz.	200
Antiquemar	250

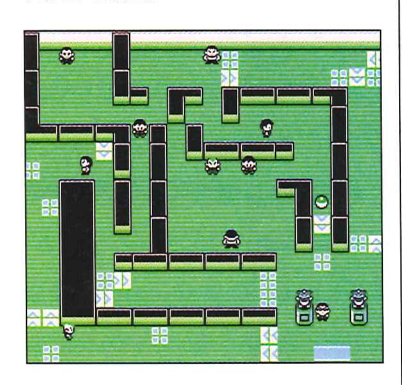


Una vez le hayas entregado las balls especiales, el profesor te dará un Pokédex a ti y otro a Gary. Este reciente invento del profesor registra los datos de todos los Pokémon que encuentres. ¡Es muy práctico!
La recompensa que recibes al volver a Ciudad Verde es... el derecho a comprar en la tienda. ¡Procura abastecerte de Poké Balls!

Gim. Verde

Aviso: no podrás entrar en el gim. hasta una fase mucho más avanzada del juego. El siguiente párrafo puede estropear la sorpresa.

Líder: Giovanni
Pokémon: Rhyhorn nivel 45, Dugtrio nivel 42, Nidoqueen nivel 43, Nidoking nivel 45, Rhydon nivel 50
Premio: Medalla Tierra, MT27 Fisura
El gim. sólo abre las puertas después de que hayas obtenido siete medallas de los otros líderes que habrás encontrado. Dentro hay un gran número de entrenadores con los que tienes que pelear y de flechas que te conducen hasta ellos sin que puedas resistirte. Si derrotas a Giovanni, podrás llevarte la Medalla Tierra, que hace que todos los Pokémon te obedezcan, y la MT27 Fisura.



Buenas noches, pero vaya mañanita...

Vas a encontrar el camino hacia la Ruta 2 bloqueado por un hombre furioso que necesita una taza de café para ponerse en marcha por la mañana. No te molestes en buscarla; cuando regreses a Ciudad Verde después de llevar el recado, te encontrarás con que se ha provisto él solo y que te deja pasar sin problemas. Es más: si se lo pides, te enseñará el arte de capturar Pokémon. En el fondo, es un buen hombre.



Aquí no hay mucho que hacer, pero sí puedes recoger algunos ítems valiosos cuando regreses luego...

ÍTEMS
MO05 Destello
Piedra Lunar
Más PS

¡Es el momento de hacerte con ellos!

Ha llegado el momento de que captures algún Pokémon. Encontrarás algunos Pokémon salvaje en el prado y, como se encuentran en un nivel muy bajo, puedes atraparlos fácilmente. Cuando empiece el enfrentamiento, selecciona Poké Ball en el menú de ítems. Según el color del cartucho, te encontrarás con Caterpie o con Weedle. Conviene que captures dos. Así podrás intercambiar uno con algún amigo que tenga la otra versión del juego.



MO05 Destello

Si has capturado ya Pokémon de diez tipos distintos, ve a hablar con el ayudante del profesor Oak. Te dará la MO05. Esta máquina enseña Destello a cualquier Pokémon capaz de aprenderlo. Destello sirve para iluminar áreas oscuras.

La piedra lunar

En cuanto dispongas de Corte, puedes volver a esta zona y talar el arbusto. Así podrás recoger la Piedra Lunar. Este objeto te permite hacer evolucionar algunos tipos de Pokémon. Más adelante encontrarás otras piedras lunares.

Más PS

¡Hace exactamente lo que su nombre indica! Sirve para incrementar las fuerzas de tus Pokémon: para reforzar a un debilucho Caterpie, o para que tu mejor luchador se vuelva aún más poderoso.

Ciudad Plateada
¡Si no tienes Corte, no puedes pasar por aquí!
Cueva Diglett
Bosque Verde
¡Aquí puedes cambiar a Abra por Mr. Mime!

POKÉMON SALVAJE

Pokémon	Nivel (0–100)	Frecuencia
Weedle (rojo)	3-5	★
Caterpie (azul)	3-5	★
Pidgey	3-5	★★★★★
Rattata	2-5	★★★★★

¡Si no tienes Corte, no puedes pasar por aquí!
MO05 Destello
Bosque Verde
Más PS
Piedra Lunar
¡Si no tienes Corte, no puedes pasar por aquí!
Ciudad Verde
¿Dónde estamos?

CIUDAD VERDE



¡En esta zona abundan los Pokémon insecto! Y, lo más importante: ¡puedes capturar un Pikachu! ¡No entres por la Ruta 3 hasta que lo hayas encontrado!

ÍTEMS
- Poké Ball
- Antídoto
- Poción

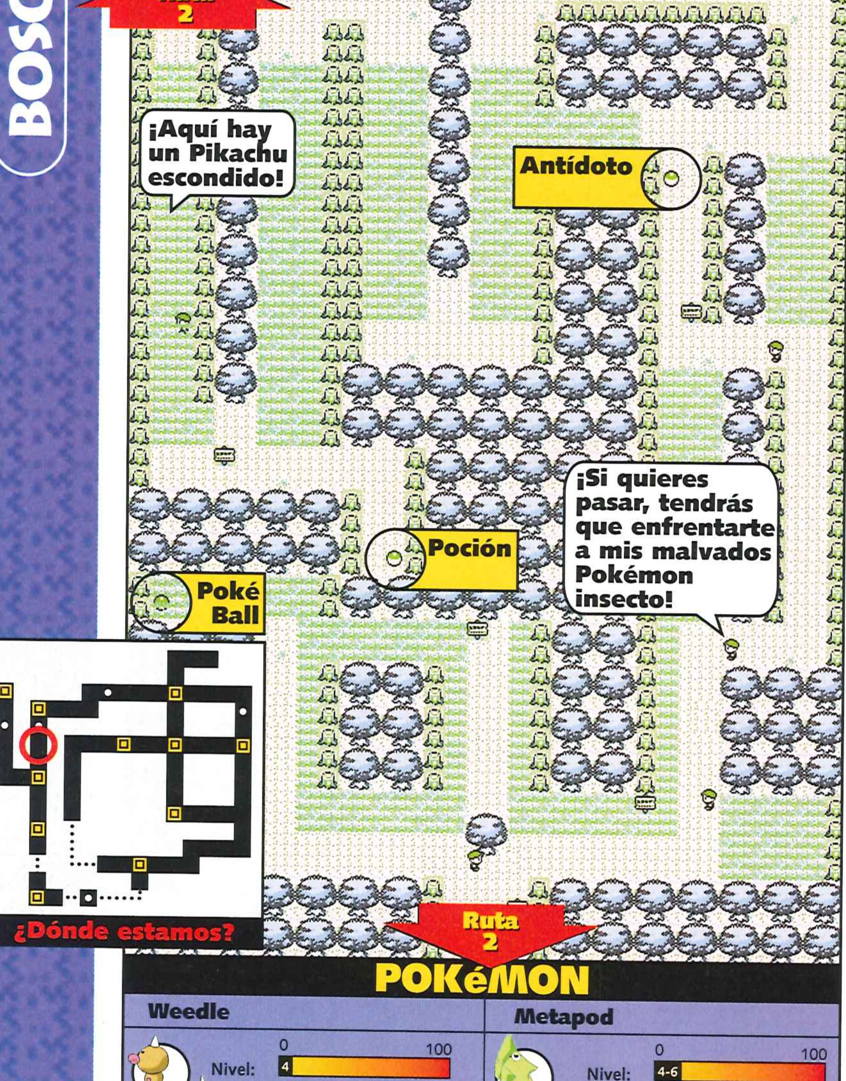
¿Buscas pelea?
Entre los árboles y arbustos acecha un gran número de entrenadores, pero todos ellos te atacarán con Pokémon insecto que difícilmente van a poder con tu Pidgey. Acuérdate de pegarles duro, y luego pegarles más duro todavía.

¡Cúrate!
En el laberinto, encontrarás un Antídoto. Es extremadamente útil, porque sin duda alguna vas a sufrir los ataques venenosos de alguno de esos molestos insectos.

Recupera la salud
¿Para qué comprar lo que puedes encontrar? Sólo tienes que dar un rodeo para encontrar la Poción, y luego emplearla cada vez que a un Pokémon le queden pocos puntos de salud, para que vuelva a luchar con todas sus fuerzas.

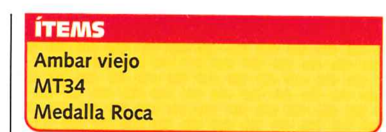
Poké Ball
Has comprado ya unas cuantas en la Tienda Pokémon, pero siempre te vendrá bien tener otra. Guárdala para capturar al Pikachu que aparece al final del laberinto, porque tendrás pocas oportunidades de atrapar a otro.

¡Pikachu!
El colega Pikachu acecha entre las hierbas altas. Tienes que recorrerlas exhaustivamente, en todas las direcciones posibles, hasta que encuentres a la pequeña bola de pelo amarillo. Si tus Pokémon quedan fatigados después de la batalla, llévalos a descansar a Ciudad Plateada, y regresa luego con una fuerza de ataque más adecuada.

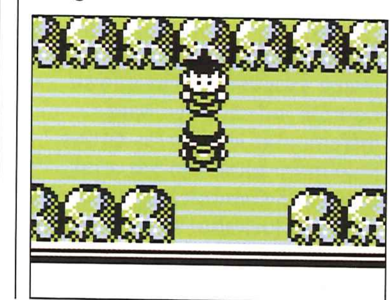


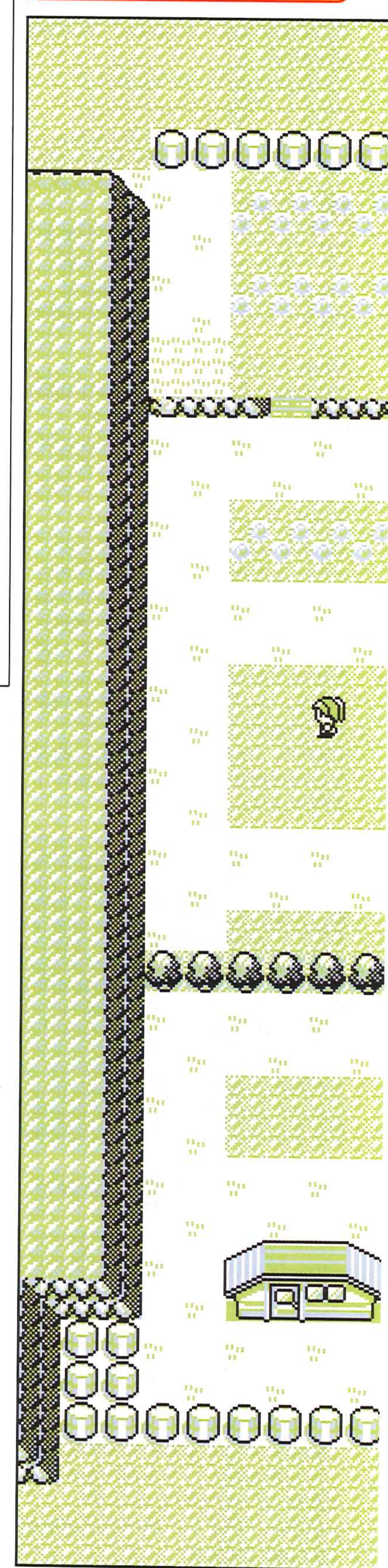
POKéMON

Pokémon	Nivel (0–100)	Frecuencia
Weedle	4	★★★
Metapod	4-6	★★★
Caterpie	4	★★★
Pikachu	3	★



Gim. Plateado
Líder: Brock
Pokémon: Geodude (nivel 12), Onix (nivel 14).
Premio: Med. Roca, MT34 Venganza.
No hay manera de salir de Ciudad Plateada por la Ruta 3 sin antes derrotar a Brock. A menos que lleves el Pokémon apropiado, te encontrarás con que es un adversario formidable. Brock utiliza Pokémon de Roca, de manera que los Pokémon normales no te van a servir de mucho. Lo mejor es que lleves a Squirtle o Bulbasaur (mejor si se encuentran por encima del nivel 12) y utilices Burbuja o Látigo Cepa para derrotar con un solo ataque a su Pokémon. Si tienes éxito, se te otorgará la Medalla Roca (que incrementa un poco el poder de tus Pokémon) y la MT34 Venganza.





CIUDAD PLATEADA

Museo Plateado

Laboratorio

¡Si cortas aquí, podrás entrar en el laboratorio del profe!

Gim. Plateado

Tienda Pokémon

Centro Pokémon

Ruta 3

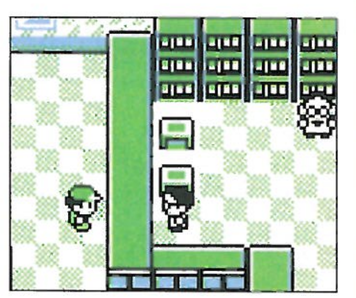
Ruta 2

¿Dónde estamos?

Pokémon en Parque Jurásico: unos científicos tratan de revivir antiguos Pokémon atrapados en el ámbar.

Museo de Ciencias Plateado

Si tienes 50P que no sabes cómo gastar, visita el Museo y examina los restos fosilizados de Pokémon extinguidos como el Aerodactyl y el Kabutops. Asegúrate de verlo todo en una sola visita, porque cada vez que quieras volver tendrás que pagar entrada.

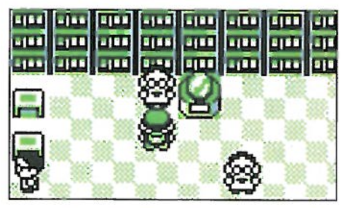


Tienda Pokémon

ÍTEMS	PRECIO
Poké Ball	200
Poción	300
Cuerda Huida	550
Antídoto	100
Antiquemar	250
Despertar	200
Antiparaliz.	200

Laboratorio del profesor

Una vez hayas encontrado la MO01 Corte tienes que volver al laboratorio que está detrás del museo y al cual se te negó la entrada en tu primera visita. Si hablas con el profesor, te dará el Ámbar Viejo y te pedirá que lo lleves a un laboratorio Pokémon para su análisis. En una fase posterior del juego, podrás reanimar al Aerodactyl que contiene.







En esta ruta acechan muchísimos entrenadores. Te conviene desarrollar a los Pokémon más débiles...

Lucha por lo que vales

Por esta ruta merodean muchos, muchísimos entrenadores. Puedes esquivarlos, pero entonces, ¿qué hay de divertido en eso? El procedimiento más eficaz consiste en combatir sucesivamente con todos ellos, uno tras otro, y luego efectuar una retirada estratégica al Centro Pokémon de Ciudad Plateada para conceder un descanso a tus guerreros.



Aquí hay algo sospechoso

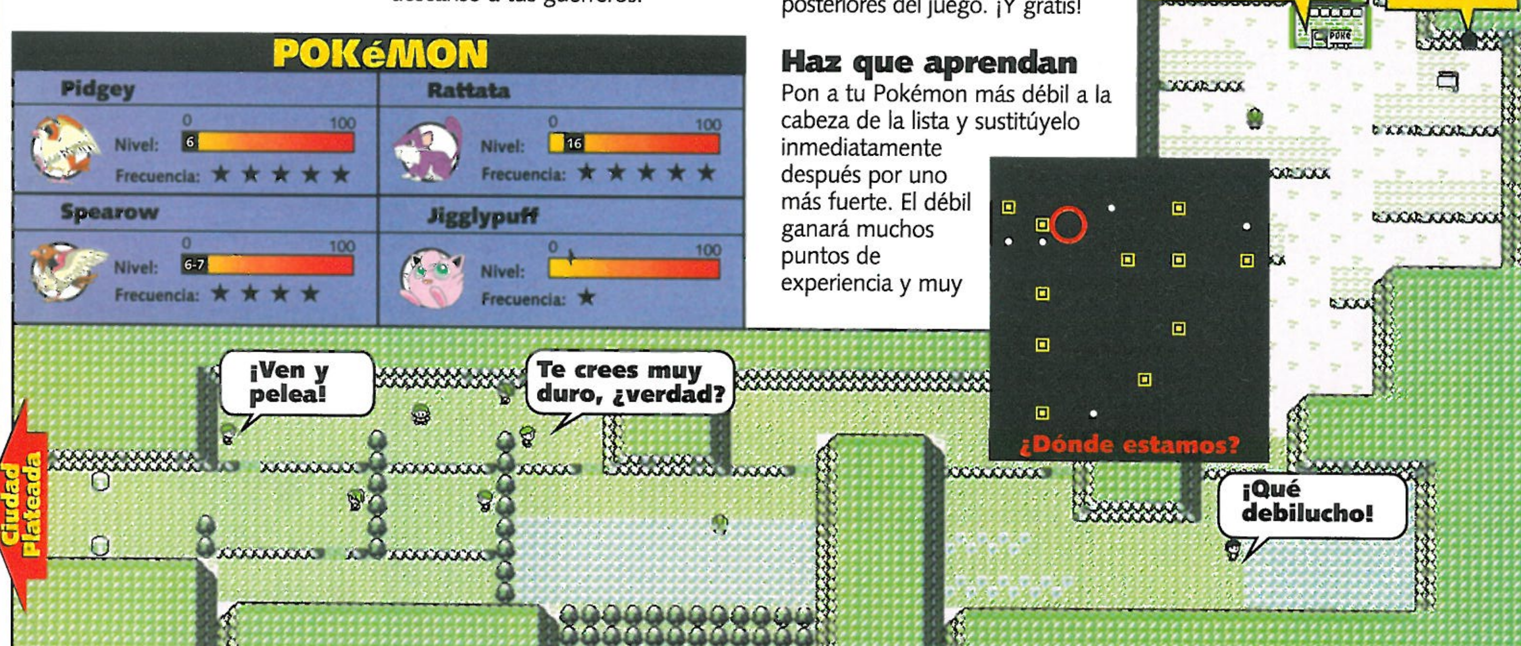
En el Centro Pokémon encontrarás a un muchacho muy astuto que se aprovecha de los entrenadores de Pokémon inocentes. Intentará venderte un Magikarp por la abusiva suma de 500P. El Magikarp no sirve para nada en los enfrentamientos y, además, puedes encontrar uno (o más) en etapas posteriores del juego. ¡Y gratis!

Haz que aprendan

Pon a tu Pokémon más débil a la cabeza de la lista y sustitúyelo inmediatamente después por uno más fuerte. El débil ganará muchos puntos de experiencia y muy pronto podrá trabar sus propias batallas.

Cántame una nana...

Tómate el tiempo necesario para encontrar a Jigglypuff. Su habilidad de canto es muy útil en las batallas, aunque tienes que hacerle evolucionar bastante.



Pokémon	Nivel	Frecuencia
Pidgey	6	★★★★★
Rattata	16	★★★★★
Spearow	6-7	★★★★
Jigglypuff		★

Como no se ve ni a un alma, llévate la MT cuanto antes y lárgate.

RUTA
4

POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Pidgey	9-10	★
Rattata	8-12	★★★★★
Sandshrew (azul)	6	★
Spearow	10	★★
Ekans (rojo)	6	★

Qué giro de piernas tienes...

Con la MT04 puedes enseñarle Remolino a un Pokémon. El más apropiado para esta tarea parece ser Pidgey. Si funciona a la primera, este ataque puede tener efectos devastadores, y despacha al oponente a una velocidad que él mismo no espera.

¡Nos vemos!

Tendrás que esperar a una etapa posterior del juego para charlar con esta atractiva joven. Cuando haya adquirido las habilidades necesarias, ve a buscarla y... bueno, lucha con ella.

¿Dónde estamos?

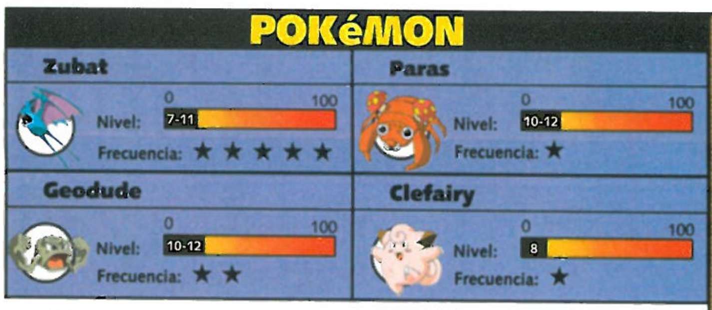
Mt. Moon

MT04

¡Ya hablaremos más adelante!

Ciudad Celeste

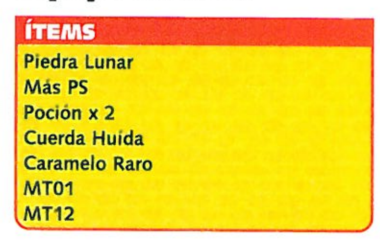
ÍTEMS
MT04





MT. MOON

¡Un buen sitio para mejorar tus niveles! Pero también es un lugar peligroso, plagado de amenazas como los Pokémon salvajes y el Equipo Rocket.



¡Haz subir el marcador!
Quédate por la zona cercana a la entrada y desarrolla tus niveles.

Algunos de los enemigos que se encuentran en el interior del Mt. Moon son duros, y no pensarás en ir hasta allí sólo para que te derroten, ¿verdad? Cuando tu equipo se fatigue, siempre puedes hacer un viajecito rápido hasta el Centro Pokémon de la Ruta 3 y dejar que descansen un rato antes de seguir.

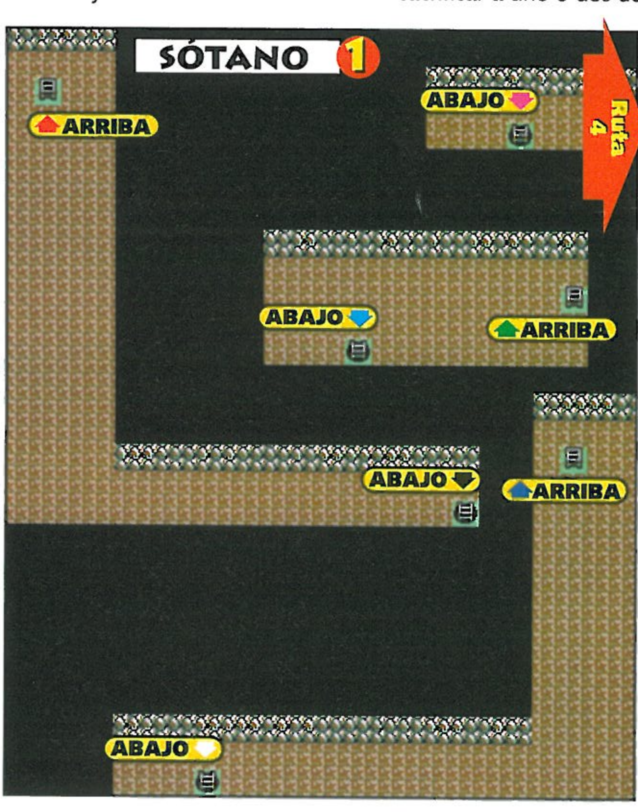


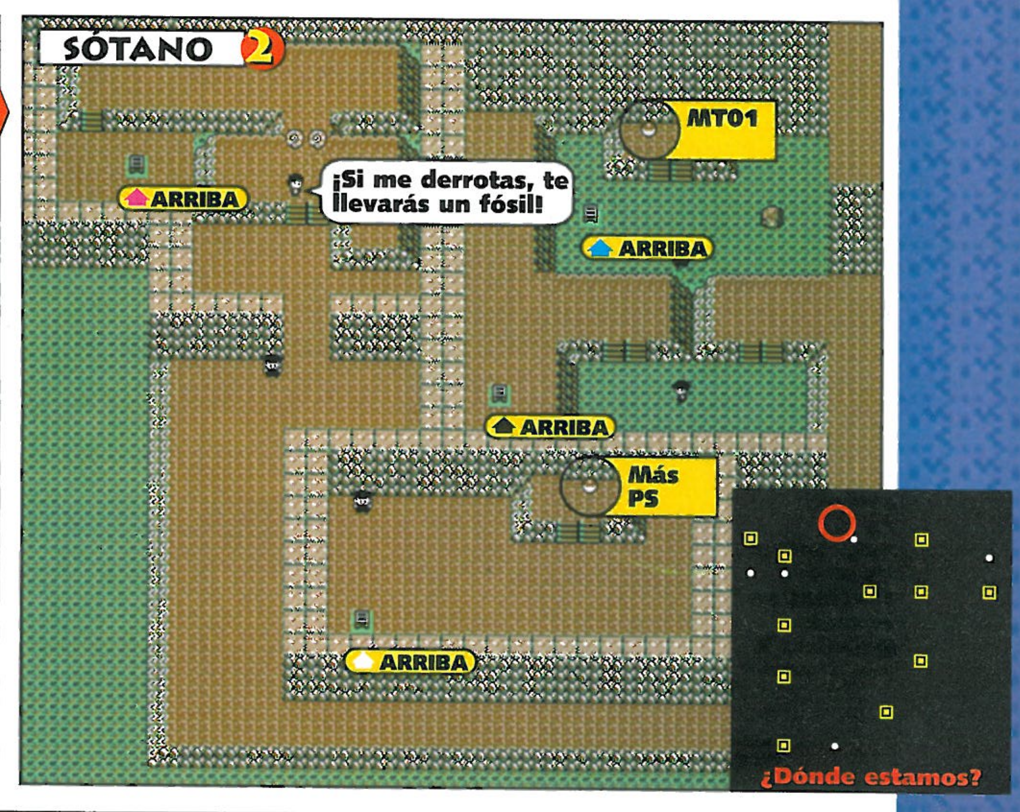
Geodude
¡Asegúrate de capturar a Geodude! Te costará debilitarlo, pero, una vez lo tengas, procura hacer subir sus niveles. La mezcla de capacidades defensivas fuertes y ataques potentes hacen de él un Pokémon muy versátil.

Clefairy
Si encuentras a este esponjoso Pokémon, esfuérzate por capturarlo, aunque para ello debas sacrificar a uno o dos de tus guerreros. El Clefairy aparece muy raramente pero, una vez lo captures, lo conservarás siempre (a menos que decidas canjearlo o liberarlo, se entiende).

Equipo Rocket
Esta cuadrilla, con sus malas intenciones de siempre, anda a la caza de fósiles. Pero tú mismo puedes conseguir uno después de pelear con Súper Necio. Consigue uno y guárdatelo, y así podrás seguir por la montaña y la Ruta 4.

La magia de la evolución
Busca la Piedra Lunar. La necesitarás para hacer evolucionar los Pokémon de tipo mágico, como Clefairy y Jigglypuff.





CIUDAD CELESTE

¿Dónde estamos?

Ruta 24

Mazmorra Lara

¡Vuelve más tarde!

¡Se ha cometido un delito!¡No entren!

¡Conoce las medallas que hay!

Centro Pokémon

POKé

Gim. Celeste

GYM GYM

Ruta 4

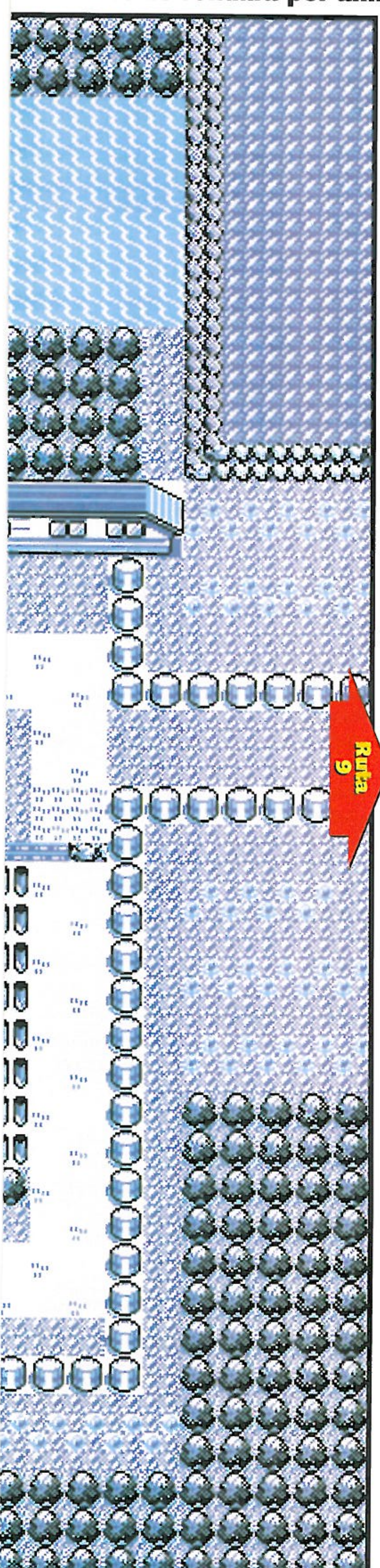
Tienda de bicis

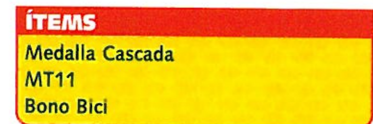
Tienda Pokémon

MART

Ruta 5

Una bonita ciudad cerca del mar. Un sitio perfecto para relajarte tras la caminata que te has dado después de salir de Mt. Moon. Un lugar maravilloso si el Equipo Rocket no rondara por ahí.





ÍTEMS
Medalla Cascada
MT11
Bono Bici

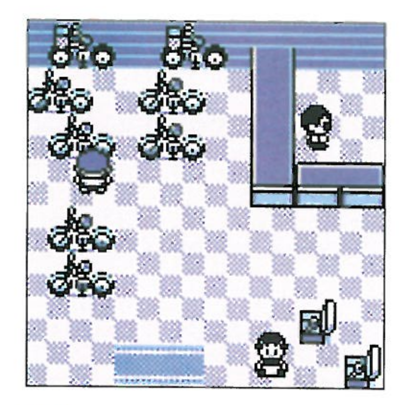
Conoce las Medallas

Este amable anciano te explica los poderes de cada una de las medallas que arrebatas a los Líderes Gim. Aquí tienes una lista de referencias:
Med. Roca: Refuerza el ataque de todos tus Pokémon y te permite usar Destello aun sin entrar en combate.
Med. Cascada: Hace que los Pokémon hasta el nivel 30 te obedezcan. Puedes usar Corte aun sin entrar en combate.
Med. Trueno: Incrementa la velocidad de todos tus Pokémon. Puedes usar Vuelo aun sin entrar en combate.
Med. Arcoiris: Hace que los Pokémon hasta el nivel 50 te obedezcan. Puedes usar Fuerza aun sin entrar en combate.
Med. Alma: Refuerza las defensas de tus Pokémon. Puedes usar Surf aun sin entrar en combate.
Med. Pantano: Hace que los Pokémon hasta el nivel 70 te obedezcan.
Med. Volcán: Refuerza los movimientos especiales de todos tus Pokémon.
Med. Tierra: Puedes controlar a todos los Pokémon, independientemente de su nivel.

Tienda Pokémon

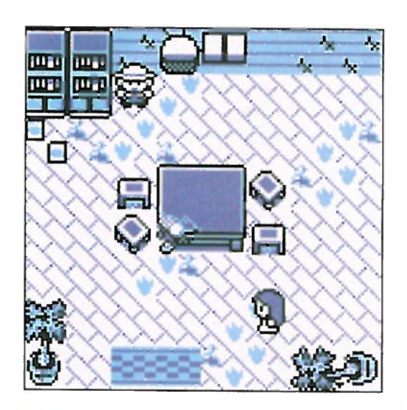
Recoge provisiones suficientes de Poké Balls y otros ítems esenciales.

ITEMS	PRECIO
Poké Ball	200
Poción	300
Repelente	350
Antídoto	100
Antiquemar	250
Despertar	200
Antiparalizante	200



Tienda de bicis

Es el mejor sitio para comprar una mountain bike nueva. No te dejes asustar por el precio: basta con que te lleves un Bono Bici del Club de Fans Pokémon de Ciudad Carmín para que te salga gratis. La bici te permite desplazarte con mayor rapidez, incluso dentro de algunas cuevas.



Casa acordonada

Una vez hayas ido al norte para ver a Bill en la Casa del Mar, este policía se apartará para cederte el paso. Al entrar, te encontrarás la casa totalmente destrozada; el Equipo Rocket ha vuelto a hacer de las suyas: ha saqueado el edificio y le ha robado una valiosa MT a su dueño. Tienes que salir por el boquete de la pared trasera y enfrentarte al ladrón que aún acecha. ¡Aunque trate de atacarte, no te asustes! Plántale cara y enséñale buenos modales. Una vez lo hayas derrotado, recibirás la MT28, con el poder Excavar. Éste es extremadamente útil, no sólo en un ataque, sino también para escapar de las cavernas. ¿Y ahora? ¿Te apetece visitar los lugares más bellos de la geografía de Ciudad Celeste? Lo sentimos, no hay tiempo. Será mejor que partas hacia el norte y sigas explorando.

Tu rival

Cuando tratas de ir al norte, tu rival se interpone. Él también ha criado sus propios Pokémon y quiere volver a combatir contigo. ¡Es hora de que le des una lección! Tendrás más posibilidades de imponerte si antes derrotas al Líder Gim, porque ten en cuenta que Gary también ha estado entrenando duro.
¡Recuerda que debes usar un Pokémon débil contra Abra, ya que no tiene ataques ofensivos!

Gimnasio Celeste

Líder: Misty
Pokémon: Staryu (nivel 18), Starmie (nivel 21).
Ítems: Med. Cascada, MT11 Rayo Burbuja.
Misty utiliza una estrategia muy agresiva. Emplea Pokémon de Agua. Contra ella, lo más eficaz es usar Pokémon Planta y Eléctricos, así que si dispones de un Pikachu... ¡acabarás con ella! Una vez la hayas vencido, recibirás la codiciada Med. Roca y la MT11, con el Rayo Burbuja, un poderoso ataque de Agua.



Mazmorra Rara

Esta cueva, oculta en un rincón de Ciudad Celeste, conduce a la Mazmorra Rara. ¡No podrás entrar hasta que hayas zurrado al Alto Mando, en una fase mucho más avanzada del juego! Para llegar hasta aquí, zambúllete en el río, con un Pokémon que utilice el poder Surf, en la Ruta 24.







RUTAS 24 25

Para poder ver al Bill, el famoso Pokémaníaco, tienes dos opciones: ponerte a la cola o derrotar a todos los entrenadores que hay antes que tú. Y parece que no es fácil.

ÍTEMS
- Ticket para el barco
- MT45
- MT19



Puente Pepita

En este puente se desarrolla una competición de entrenadores. Véncelos a todos y conseguirás un premio. Es duro, pero puedes hacerlo. Además, no es necesario que los derrotes a todos de una vez. Así que, si tus Pokémon empiezan a debilitarse, vuelve a ciudad Celeste. Cuando logres acabar con todos, recibirás una Pepita como premio y serás invitado a unirte al Equipo Rocket. Ándate con ojo, pues se enfadarán mucho cuando les digas que no.

El cobarde

Este pobre muchacho está escondido entre la hierba porque tiene miedo de los entrenadores del puente. Pero sigue teniendo ganas de luchar, así que asegúrate de que tus Pokémon tienen suficiente fuerza cuando te dirijas a Ciudad Celeste, antes de acabar de derrotar a los que hay en el puente. Una vez le venzas, será una buena oportunidad para capturar un Abra. Éste es el único sitio donde podrás encontrarlo y, aunque quizá es un poco débil, verás que se convierte en uno de los mejores Pokémon cuando lo hayas entrenado bien. Dirígete hacia el norte desde aquí para conseguir la MT45.

Un duro camino

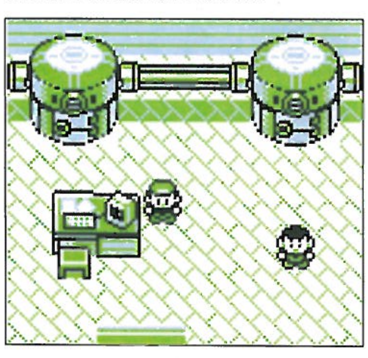
El camino que lleva hasta casa de Bill (conocida también como la Casa del Mar) empieza aquí y en él hay unos cuantos entrenadores esperando verle. Prepárate para enfrentarte a Excursionistas (Pokémon Roca), Cazadores de Bichos (Pokémon Bicho) y otras variedades de entrenadores. Recuerda que es mucho más cómodo (y más barato) volver a Ciudad Celeste para recargar energías en vez de usar las pociones de las que dispones.

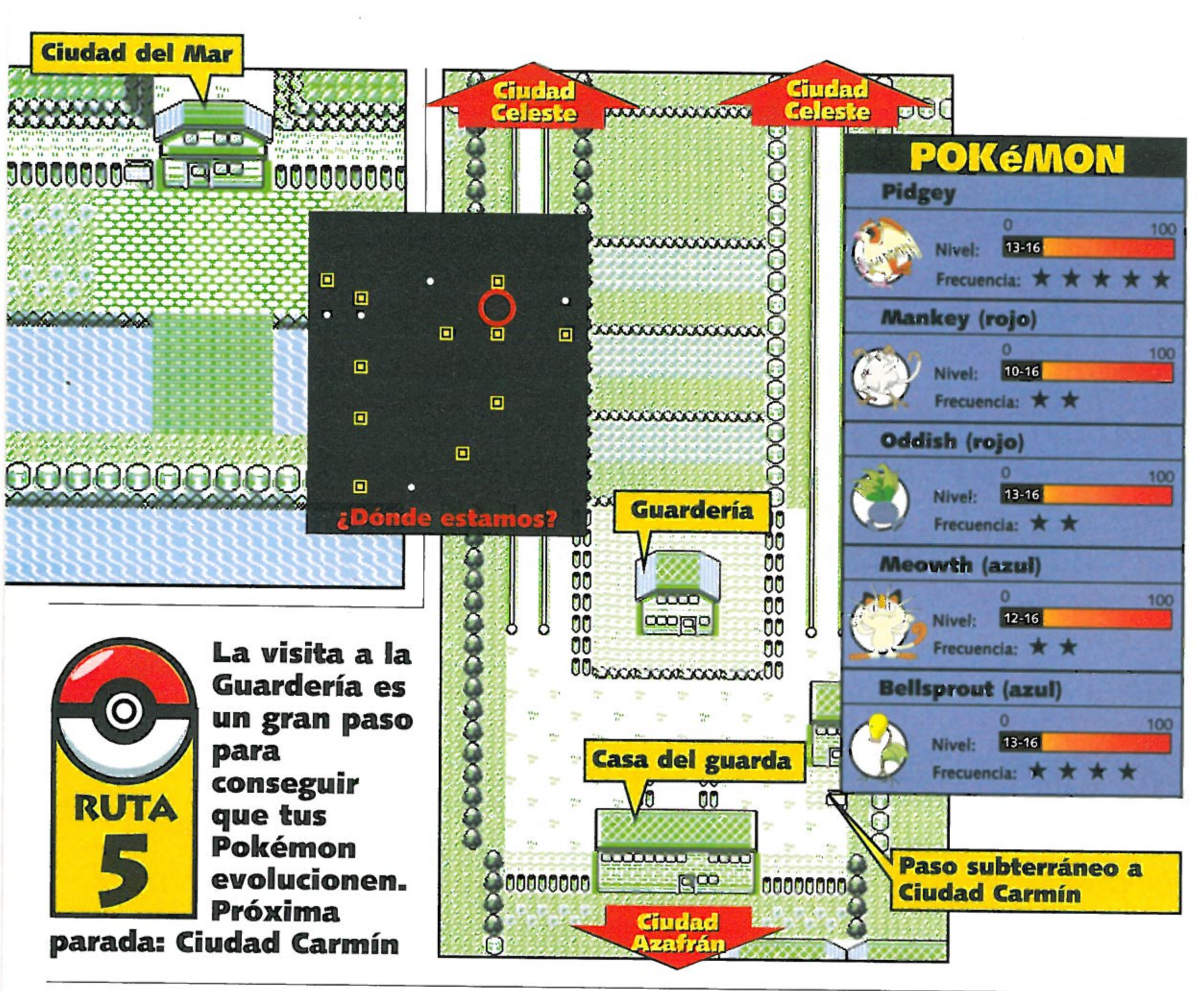
¿No puedes?

Si quieres conseguir el ítem sin tener que usar Corte más adelante, deja que los entrenadores que bloquean el paso se acerquen a ti. Entonces, haz una maniobra para poder colarte pasando por detrás de ellos. De esta forma podrás conseguir el ítem que contiene la MT19 Mov. Sísmico. La mejor manera de hacer esto es caminar hacia delante y hacia atrás por el muro de más abajo. El entrenador te verá y empezará a perseguirte.

La casa del Mar

Después de un largo viaje llegas, por fin, a la casa de Bill. Una vez dentro, ves que no hay señales de Bill, sólo un extraño Pokémon. Pero, un momento… ¡ese Pokémon es Bill! Ayúdale: pon en orden su DNA y el chico (mucho menos feo ahora) te obsequiará con un billete para el barco hacia S.S. Anne. Úsalo en Ciudad Carmín para poder subir a bordo del citado barco, un crucero para entrenadores. Si vuelves a visitar a Bill, te enseñará un extraño Pokémon en su PC. Verás las similitudes entre ambos…
No hay mucho más que hacer por aquí, a no ser que quieras capturar al híbrido de Pokémon y humano que el Bill con una Poké Ball. ¿Quieres?
Una vez que has conseguido el billete y has podido echar un vistazo al PC de Bill, despídete de él y vuelve a Ciudad Celeste pasando por la Ruta 5 que lleva camino a Ciudad Carmín.





La visita a la Guardería es un gran paso para conseguir que tus Pokémon evolucionen. Próxima parada: Ciudad Carmín

Guardería

Deja a uno de tus Pokémon más débiles aquí y pasa luego a por él. Verás que ha mejorado. Y si lo dejas aún más tiempo, verás que incluso ha evolucionado. El mejor candidato es Magikarp. Cada nivel de mejora supone un coste de 100P y el total de la factura lo harás efectivo cuando pases a recogerlo para llevártelo. La pena es que no puedes escoger cuáles son los ataques que prefieres que aprenda, pero es también una de las cosas que hace atractiva a esta enseñanza, porque nunca sabes qué puedes esperar. No te olvides de pasar por aquí a recoger a tu Pokémon.

El camino a Ciudad Azafrán

Este camino estará bloqueado hasta que calmes la sed de los sedientos guardas. Una vez se te abra el paso, tendrás a tu disposición un atajo perfecto a Ciudad Azafrán.

Paso Subterráneo

Este paso te lleva a Ciudad Carmín.



Un par de entrenadores y un montón de Pokémon salvajes es lo que te espera.

Grupo Salvaje

Busca en las zonas de hierba signos de actividad Pokémon e intenta encontrar a estas escurridizas criaturas. También puedes pasar de largo, si es lo que prefieres.

Ataque Infernal

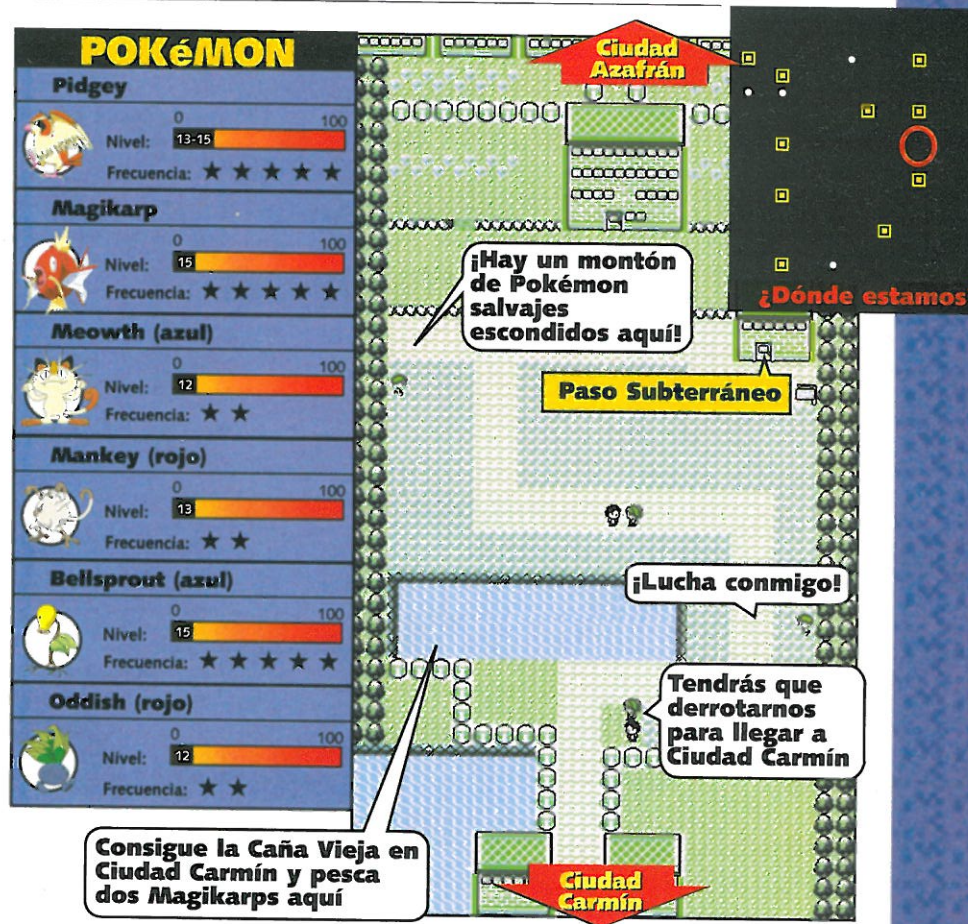
Este entrenador sólo tiene un Pokémon, pero convierte el combate en un infierno. Butterfree usa Confusión a la máxima potencia, causando mucho daño a tus Pokémon y poniéndolos a dormir. Tendrás que estar alerta…

Tramposillos

Estos dos entrenadores estarán esperando en la entrada a Ciudad Carmín. Puedes derrotarlos a los dos sin ningún problema, una vez hayas dejado descansar a tu equipo tras el combate con Butterfree. Vuelve al Centro Pokémon una vez más antes de que entres en Ciudad Carmín.

El río que nos lleva

Una vez hayas conseguido la Caña Vieja en Ciudad Carmín vuelve aquí y lanza la caña para poder pescar un par de Magikarps. Su único ataque es Salpicadura, que no tiene prácticamente ningún efecto sobre tus oponentes, pero dedícale un tiempo a su entrenamiento (una buena opción es la Guardería) y recibirás una grata sorpresa.



CIUDAD CARMÍN

¿Dónde estamos?

Ruta 6

Cabaña del Pescador

Centro Pokémon

POKé

Club de Fans Pokémon

¿Quieres cambiar un Spearow por un FarFetch'd?

Tienda Pokémon

MART

Gim. Carmín

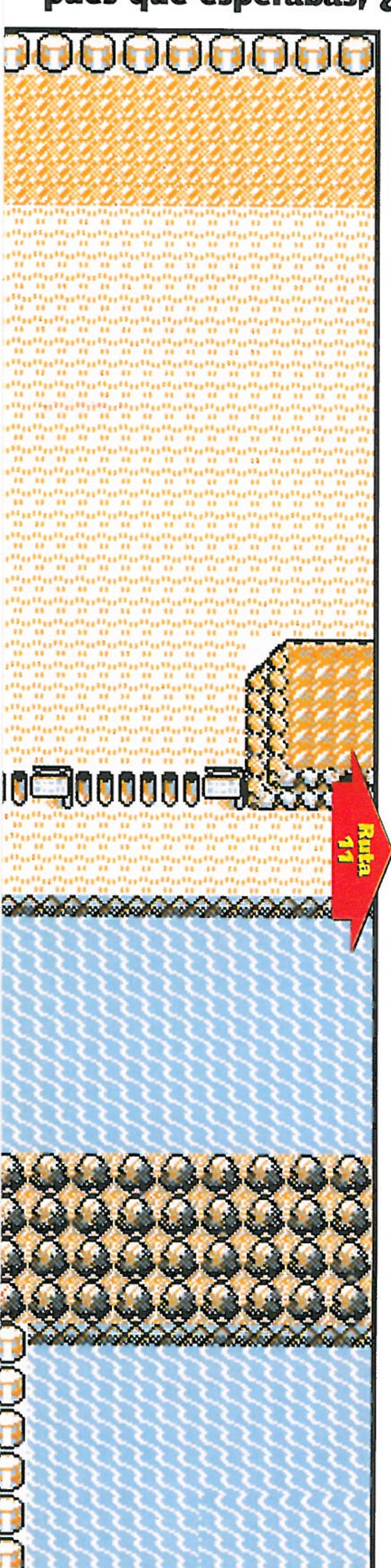
GYM

¡Corta por aquí para llegar al Gim.!

¿No tienes entrada? ¡Pues no entras!

S.S. Anne

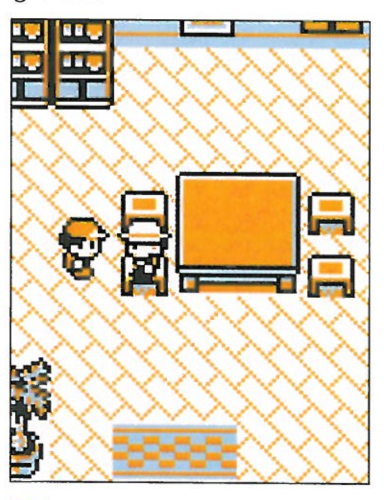
Éste es el sitio donde tienes que equiparte bien para cazar y pescar en serio. Bueno, pues qué esperabas, ¿una guerra nuclear?



ÍTEMS
Caña Vieja
Bono Bici
MT24
Medalla Trueno

¡Echa el anzuelo!

Una vez tus Pokémon reposen en el Centro Pokémon, entra en la casa de la izquierda y dile al gurú pescador que disfrutas de la serenidad, la belleza y el hermoso arte de la pesca. Entonces, el viejo turulato te regalará una caña. Ve con ella hasta la Ruta 6 y pesca un par de Magikarps. ¡Luego podrás mejorar la caña para pescar Pokémon de Agua de los grandes!



Tienda Pokémon

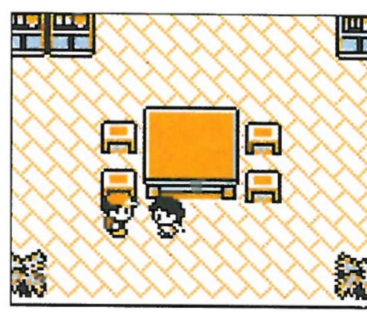
Si tienes suficiente dinero, llévate una Súper Poción.

ÍTEMS	PRECIO
Poké Ball	200
Super Poción	700
Antihielo	250
Despertar	200
Antiparalizante	200
Repelente	350



Club de Fans Pokémon

Aquí puedes oír algunas historias "fascinantes" acerca de las hazañas de los Pokémon. Sabrás cómo un Rattata de nivel 15 atacó y derrotó a un Beedrill de



nivel 21, etc. ¡Pero dejémonos de cuentos! Háblale al Presidente del Club. Te hará un discurso sobre esto, aquello y lo de más allá, charlará durante un rato, y otro, y otro. Siempre ocurre lo mismo en los actos oficiales (como nos dormimos, no sabemos lo que se ha dicho). ¡Pero al final del discurso, te dará un Bono Bici! ¡Hurra! Luego, vuelve a Ciudad Celeste y pide tu bici en la tienda. Sal afuera, pruébala para asegurarte de su integridad (¡eso es mejor que arrearle una patada a la llanta!) y regresa a Ciudad Carmín a toda pastilla.

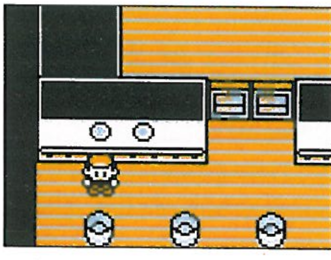
¡Bonito trueque!

Si se diese el caso de que estás sobrado con un Spearow sobrante (¡repite varias veces esta frase!), entra en el edificio y cámbialo por un FarFetch'd (¡dale tu Spearow más débil a ese ingenuo!).

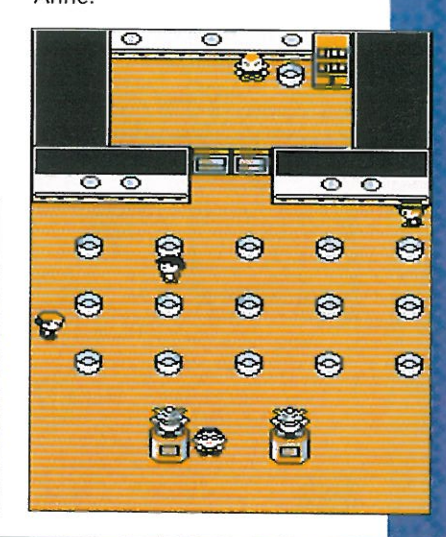
Gim. Carmín

Líder: Lt. Surge
Pokémon: Voltorb (nivel 21), Pikachu (nivel 18), Raichu (nivel 24).
Premio: Med. Trueno



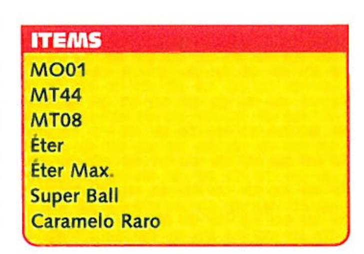


Sólo puedes entrar aquí después de que el S.S. Anne haya partido, por lo que te conviene valerte de los entrenadores que hallarás a bordo para ampliar la fuerza de tus Pokémon de Tierra, como Geodude y Diglett. El primer problema es el doble cierre. Tienes que derrotar a TODOS los entrenadores del Gim. y después buscar los dos interruptores por los cubos de basura.
Cuando hayas hallado uno, encontrarás el segundo justo al lado. Lt. Surge no debería plantearte muchos problemas; se supone que tus Pokémon de Tierra son casi invulnerables a sus ataques eléctricos. Pero, si necesitas otro miembro para tu equipo, recurre a Pikachu, sobre todo si está equipado con el Mega Puño. ¡Que Surge tenga que marcharse llorando! Una vez lo hayas derrotado, recibirás la maravillosa Med. Trueno, que te será muy útil más adelante. Incrementa la velocidad de los Pokémon y te permite usar Vuelo (cuando tengas la MO02) y la MT24. Entra en el Gim. Carmín con el poder Corte (MO01) que te habrá enseñado el capitán del S.S. Anne.





¡Eh, marinero de agua dulce! ¡Sube a bordo y encontrarás entrenadores, poderes nuevos y diversión en alta mar! ¡Mira qué pálido está el capitán!

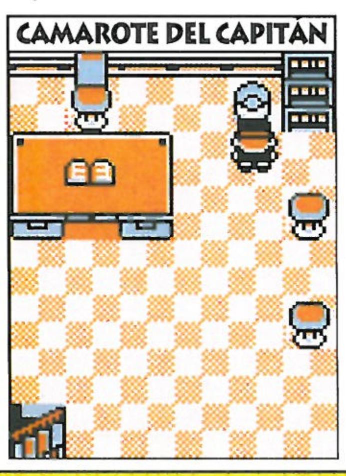


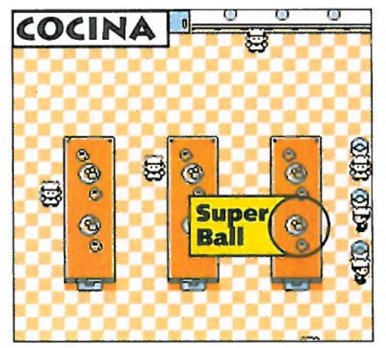
El Efecto TARDIS

Hay tantos sitios que puedes visitar, tantas cosas por ver... Aunque al principio te parezca que el barco es muy grande, pronto verás que, en realidad, no lo es tanto. La cubierta inferior es muy reducida y, si te interesa ganar algunos puntos de experiencia (seguro que te interesa), éste es el primer sitio adonde tienes que ir.

Tras la puerta número uno...

Desde ahí, puedes elegir entre varias puertas. Hasta que no las abras todas, no encontrarás todos los ítems y entrenadores de esta cubierta. Después de uno o dos combates (según tu eficacia), debes iniciar una retirada estratégica al Centro Pokémon de Ciudad Carmín. Podrás repetir esta jugada tantas veces como quieras, MIENTRAS EL CAPITÁN NO TE HAYA ENTREGADO LA MO01. Si ya la has recibido, el barco zarpará en cuanto lo abandones y te quedarás sin puntos de experiencia ni ítems.





Archi Rival

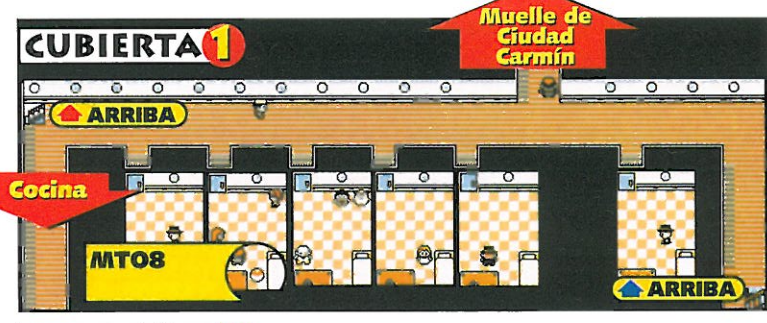
Sí, está por aquí. Pero deberías prepararte antes de luchar. Archi Rival se sirve de Pidgeotto (nivel 19), Raticate (nivel 16), Kadabra (nivel 18), Charmeleon, Ivysaurs y Wartortles (todos ellos a nivel 20). Pikachu puede derrotar fácilmente al Pidgeotto. Luego, tú mismo elegirás con cuál de tus mejores Pokémon quieres combatir a sus otros tres luchadores. Raticate es el más peligroso, a causa de su ataque Hiper Colmillo, por lo que vale la pena combatir el fuego con más fuego y mandarle a tu Rattata.

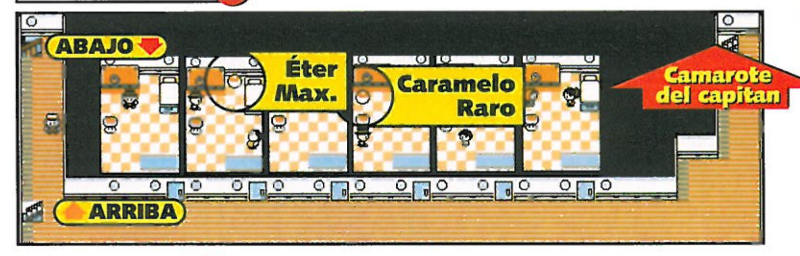
Unas friegas

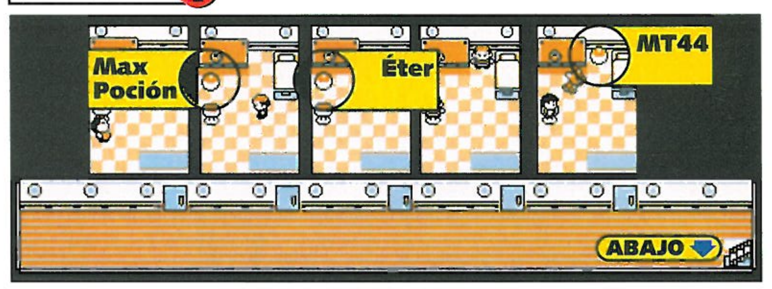
¡El pobre capitán se encuentra mal! Dile algo y hazle una friega en la espalda para que se sienta mejor. ¡Te lo agradecerá con la MO01! Ésta le enseñará el Corte a cualquier Pokémon capaz de aprenderlo. Aparte de ser muy útil en combate, es necesario para apartar los arbustos que bloquean algunas rutas. Acércate a uno de estos arbustos, selecciona al Pokémon con el poder de Corte, y luego selecciona Corte para que abra el camino. Ahora que tienes este poder, podrías regresar a las zonas anteriores del juego...

¡Diviértete!

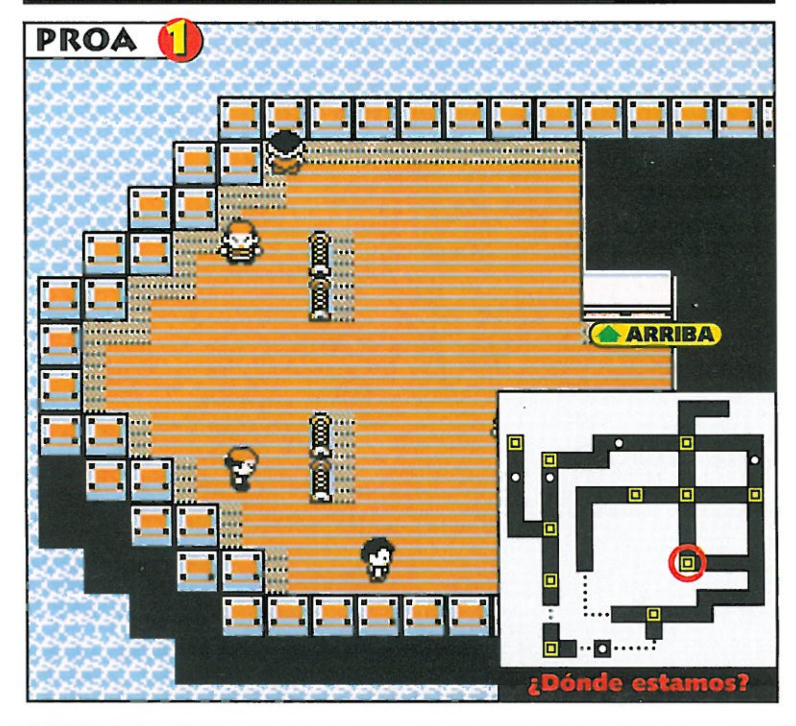
¡Tienes que encontrar una Súper Ball en los cubos de la cocina! Es un lugar extraño para buscar cosas como ésa, pero... ¡esto es un mundo de criaturas enloquecidas que habitan pequeñas esferas! Y éste es el resultado...













La Cueva Diglett, un práctico atajo que te lleva a la Ruta 2, plagada de peligros (¿o qué esperabas?).

Fumigación

Asegúrate de capturar enseguida un Diglett. Después de que aprenda Excavar, se convertirá en un adversario temible para cualquier Pokémon que no vuele ni levite.

Un topo entre nosotros

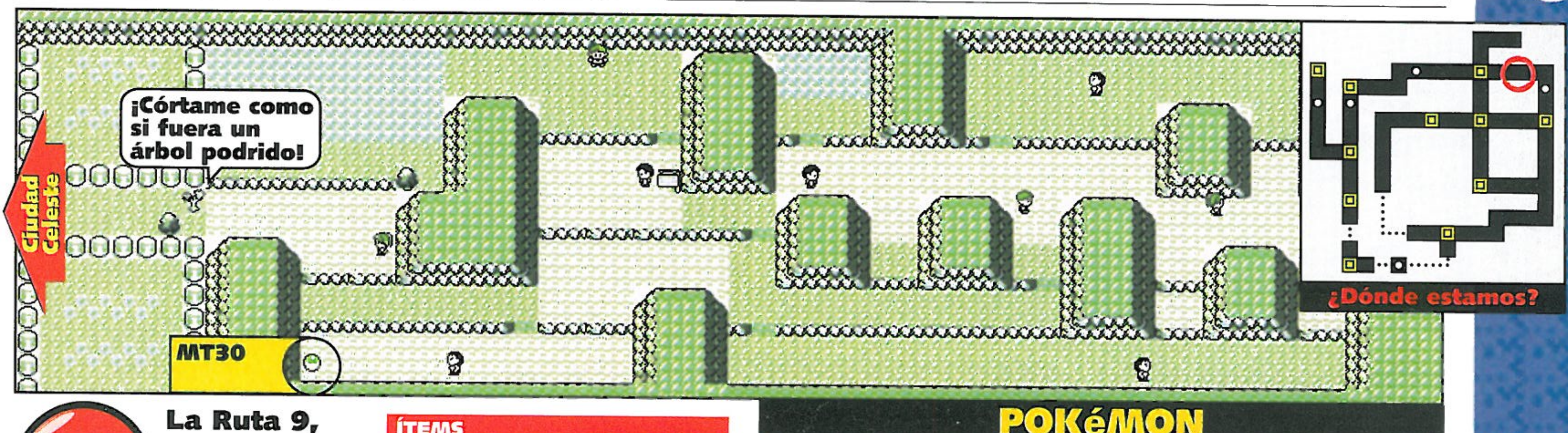
Luchar contra los Digletts puede ser duro, porque difícilmente puedes salir totalmente ileso del combate. Su ataque Excavar también es temible. Si tu oponente se pone a cavar un hoyo en el suelo, saca un Pokémon volador, como Pidgey o Pidgeotto, o tal vez un Spearow o un Fearow. Excavar no los afecta. Ah, y los ataques eléctricos son inútiles contra los Digletts y Dugtrios. ¿Te acordarás? Bien.

Dugtrio

El Dugtrio, un bicho extremadamente duro y extremadamente raro, es un oponente temible (sobre todo en esta fase del juego). Este villano de nivel 29 pesa 33 Kg. Si no te andas con cuidado, absorberá las energías de muchos de tus Pokémon. Tienes que fatigarlo (sírvete del Geodude para atacarle y de los voladores para eludir su ataque Excavar) y asegúrate de capturarlo con una Poké Ball. ¡Vale la pena llevarse un Dugtrio, aunque necesites 20 minutos de frenética búsqueda! Si estás desesperado de verdad, también puedes capturarlo con la Súper Ball.









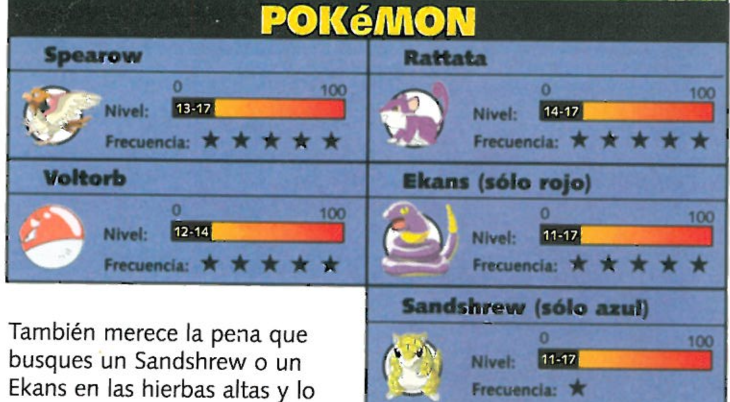
La Ruta 9, un verdadero desierto, conecta Ciudad Celeste con la Ruta 10 y con el Túnel Roca. ¡Y por el camino tienes muchas posibilidades para liarte a mamporros!

ÍTEMS

MT30 Teletransp.

Atajo

Una vez dispongas de la habilidad de Corte, no tienes excusa para no ponerte en camino hacia Pueblo Lavanda. Lo encontrarás todo lleno de entrenadores, por lo que no te faltará distracción. Si a tus Pokémon les falta poder, no te preocupes: hay un Centro Pokémon frente a la entrada del Túnel Roca.



También merece la pena que busques un Sandshrew o un Ekans en las hierbas altas y lo captures.



Hay una manera fácil y otra difícil de avanzar por la Ruta 10 una vez salgas del Túnel Roca. A la izquierda, puedes transitar sin problemas; pero si tienes ganas de pelear, o si tus Pokémon tienen que subir de nivel, gira a la derecha.

¡Busca por todas partes!

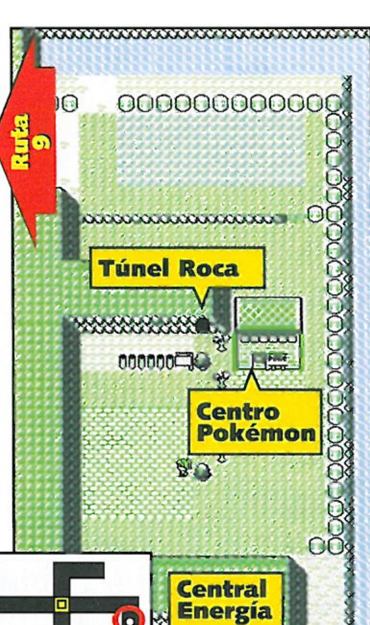
Este árbol solitario parece sospechoso, ¿verdad? Sin duda. ¡Entre sus ramas se oculta un Éter Max! Éste es un objeto muy útil en plena batalla, porque restaura todos los PP en un ataque.

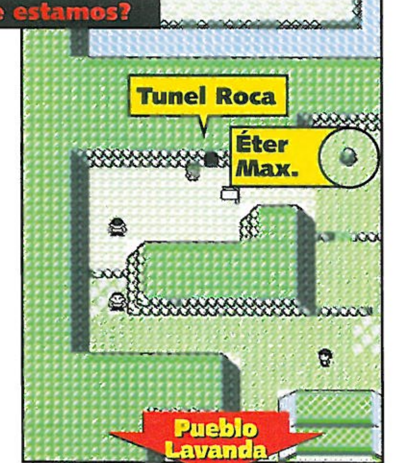
Central Energía

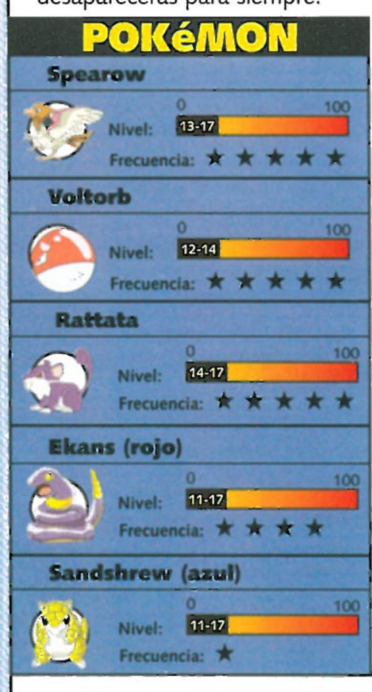
Si quieres ir a la Central Energía, necesitarás el poder MO03. ¡Cuando llegues al final de la ruta, zambúllete en el río!

Túnel Roca

El Túnel Roca divide en dos la Ruta 10. ¡Está oscuro por dentro y tendrás que alumbrarte con la MO05 Destello! Si no, te perderás en la negrura y desaparecerás para siempre.

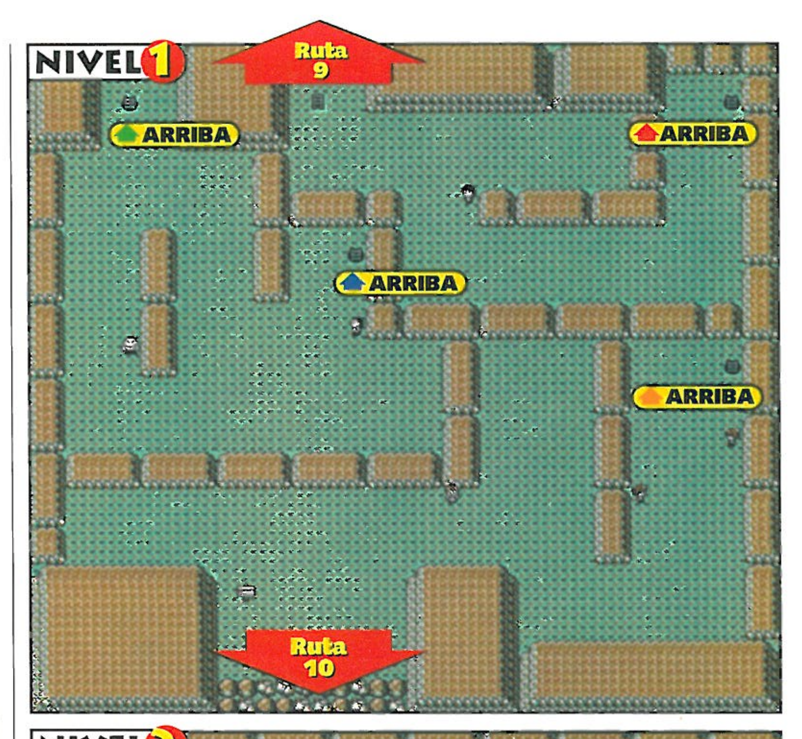






POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Spearow	13-17	★★★★★
Voltorb	12-14	★★★★★
Rattata	14-17	★★★★★
Ekans (rojo)	11-17	★★★★
Sandshrew (azul)	11-17	★







¡Qué lugar más oscuro y peligroso! ¡Tal vez pudieras orientarte con la ayuda del mapa, pero todo irá mejor si alumbras el camino con la MO05 Destello!

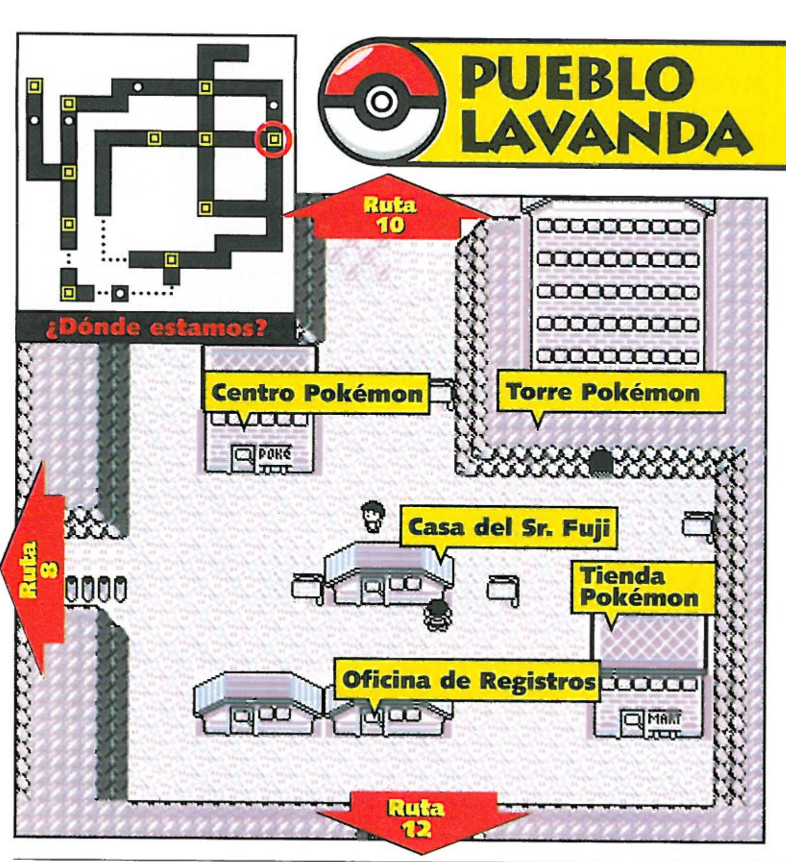
¿Solo en la oscuridad?

Una vez dentro del túnel, tendrás que pelear con dientes y uñas para avanzar. Aquí abajo, los Pokémon salvajes atacan con mayor frecuencia. ¡Tal vez debieras probar la Poción Repelente que se vende en las Tiendas Pokémon! Aparte de las bestias salvajes, puedes pelear con un buen puñado de Entrenadores. Hay uno prácticamente en cada esquina. Si quieres evitarlos, tienes que buscar una ruta que no entre en su campo de visión. Así, no te retarán ni se interpondrán en tu camino.

POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Onix	13-17	★
Machop	15-17	★★
Geodude	16-18	★★★
Zubat	15-17	★★★★★

PUEBLO LAVANDA



No hay mucho que ver en esta pequeña aldea, salvo un enorme cementerio, en una temible torre embrujada. ¡Esta ciudad está muy muerta!

ÍTEMS
Poké Flauta

La casa del Sr. Fuji

Cuando entras en casa del Sr. Fuji para saludarlo, te das cuenta que no está. Si quieres verlo, tendrás que rescatarlo de Torre Pokémon. Una vez hayas hecho la buena obra, habla con él y te recompensará con una Poké Flauta. ¡Ahora puedes despertar a tus Pokémon dormidos y hacerte con el dormilón de Snorlax!

Torre Pokémon

No tiene mucho sentido entrar en Torre Pokémon si no llevas contigo la Scope Silph (que puedes conseguir en el Sala de Juegos). ¡Sin ella, no podrás luchar con los fantasmas ni liberar al sr. Fuji!

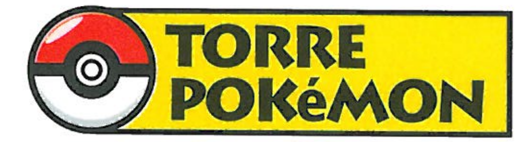
Oficina de Registros

¿Estás harto de los apodos de tus Pokémon? ¡Aquí puedes cambiarlos! Basta con que se lo pidas al encargado, y él te permitirá darles un nuevo apodo.

Tienda Pokémon

ITEMS	PRECIO
Super Ball	600
Super Poción	700
Super Repelente	500
Revivir	1500
Cuerda Huida	550
Antídoto	100
Antiquemar	250
Antihielo	250
Antiparalizante	200

TORRE POKéMON



La Torre Pokémon, una especie de cementerio a gran distancia del suelo, está habitado por las almas de los Pokémon muertos. ¡Necesitarás la Scope Silph (de Ciudad Azulona: Sala de Juegos) para verlos y rescatar al Sr. Fuji!

NIVEL 1

Nivel 2

Pueblo Lavanda

LEVEL 2

¡Si quieres pasar por aquí, tendrás que lidiar conmigo!

Nivel 3

Nivel 1

¿Dónde estamos?

POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Gastly	18-24	★★★★★
Haunter	25-28	★
Cubone	20-22	★



ÍTEMS
- Elixir
- Despertar
- Cuerda Huida
- Pepita
- Caramelo Raro
- Más PS
- Precisión X

¡Poseso!

¡Han ocurrido cosas extrañas en Torre Pokémon! Los Exorcistas, gente habitualmente simpática, te atacan nada más verte. ¡Tienes que derrotarlos a ellos y a sus Pokémon tipo Fantasma para liberarlos de la posesión!

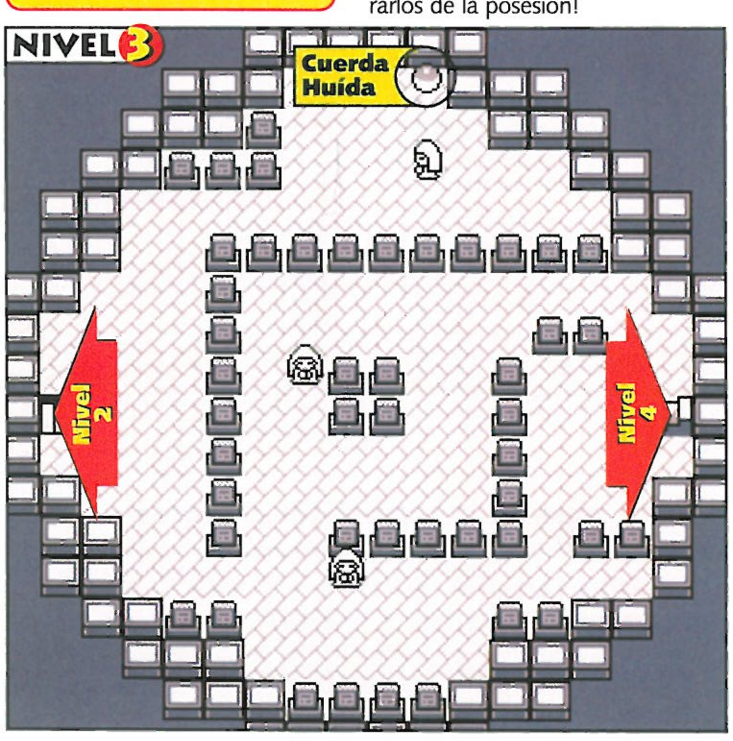
Archi Rival

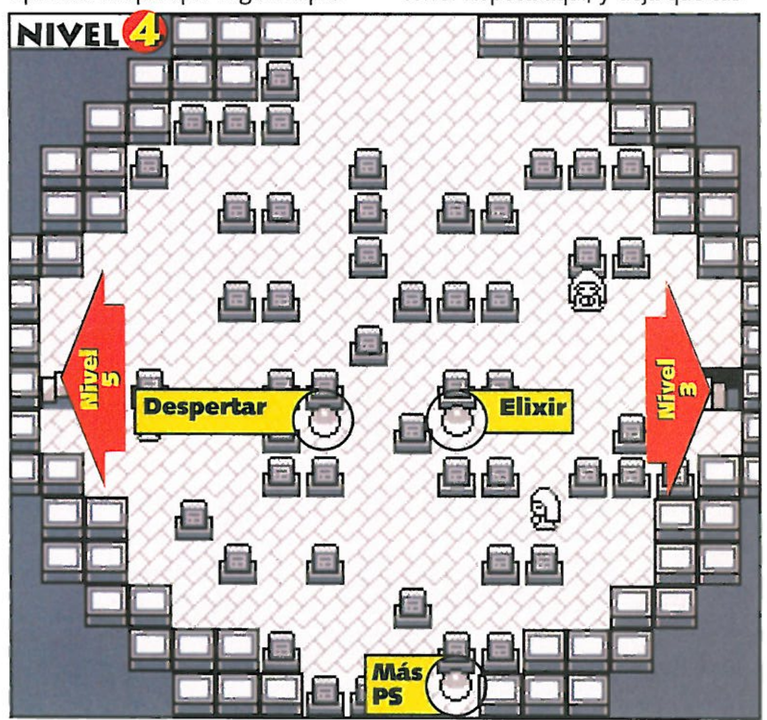
Entrenador: Archi Rival
Pokémon: Pidgeotto (nivel 25), Growlithe (nivel 23), Exeggcute (nivel 22), Kadabra (nivel 20), Wartortle / Charmeleon / Ivysaur (nivel 25).

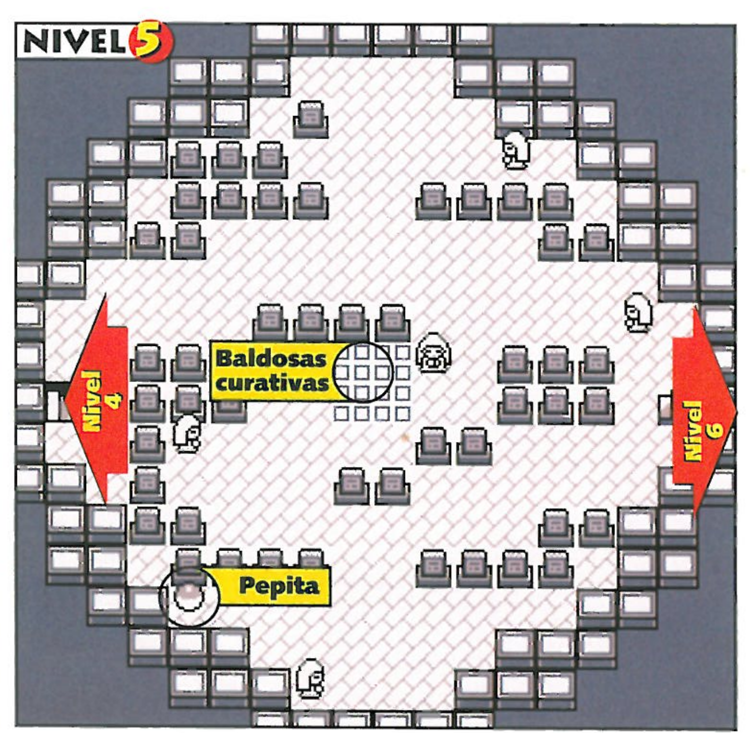
¡Tu Archi Rival acecha en el Nivel 2, y no ha venido a pasar el rato! Conviene llevar preparados unos cuantos Pokémon con diversos tipos de ataque que lleguen aproximadamente al nivel 25. Tienes que usar ataques eléctricos para que Pidgeotto no levante el vuelo. A Growlithe lo puedes calmar con ataques de Agua, mientras que el Fuego no tardará en dejar fuera de juego a Exeggcute.

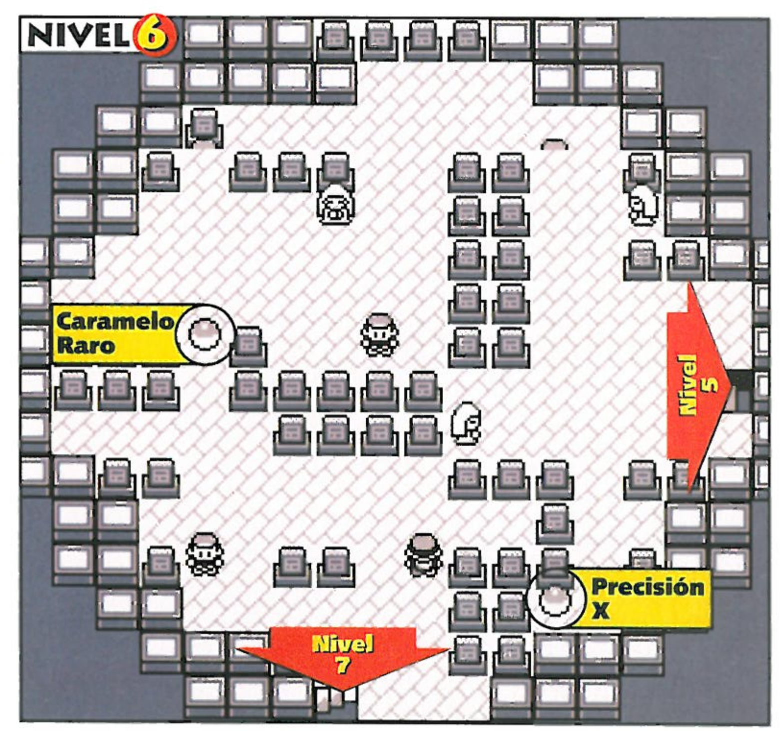
Baldosas Curativas

Si el Nivel 5 te ha dejado exhausto, tómate un descanso en el área de paz y tranquilidad en mitad de la torre. Reposa aquí, y deja que tus









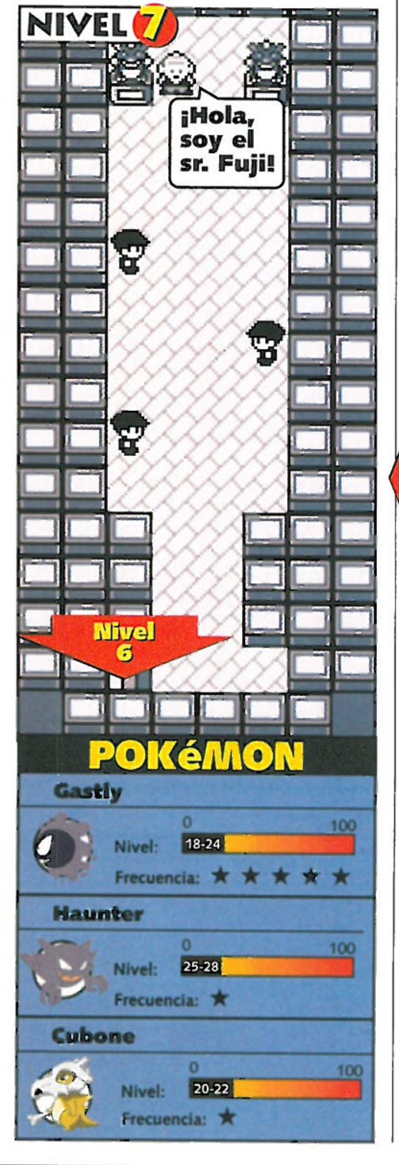
Pokémon recobren su salud. ¡Es como si los llevaras a un Centro Pokémon!

Siempre hacia arriba

Cuando tratas de subir por las escaleras al Nivel 7, verás que no puedes entrar a menos que tengas la Scope Silph, en cuyo caso te enfrentarás a una Marowak de nivel 30 que parece ser la madre de Cubone. Derrótala y, cuando su espíritu repose en paz, sube por las escaleras hasta el último piso de la torre.

El sr. Fuji, supongo

Para llegar hasta donde está el sr. Fuji, tendrás que luchar con tres entrenadores del Equipo Rocket. Parece que ese viejo zoquete vino aquí por su propia voluntad. ¡Arghh! Al menos, te dará una buena sorpresa cuando lo acompañes a su casa.



POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Gastly	18-24	★★★★★
Haunter	25-28	★
Cubone	20-22	★



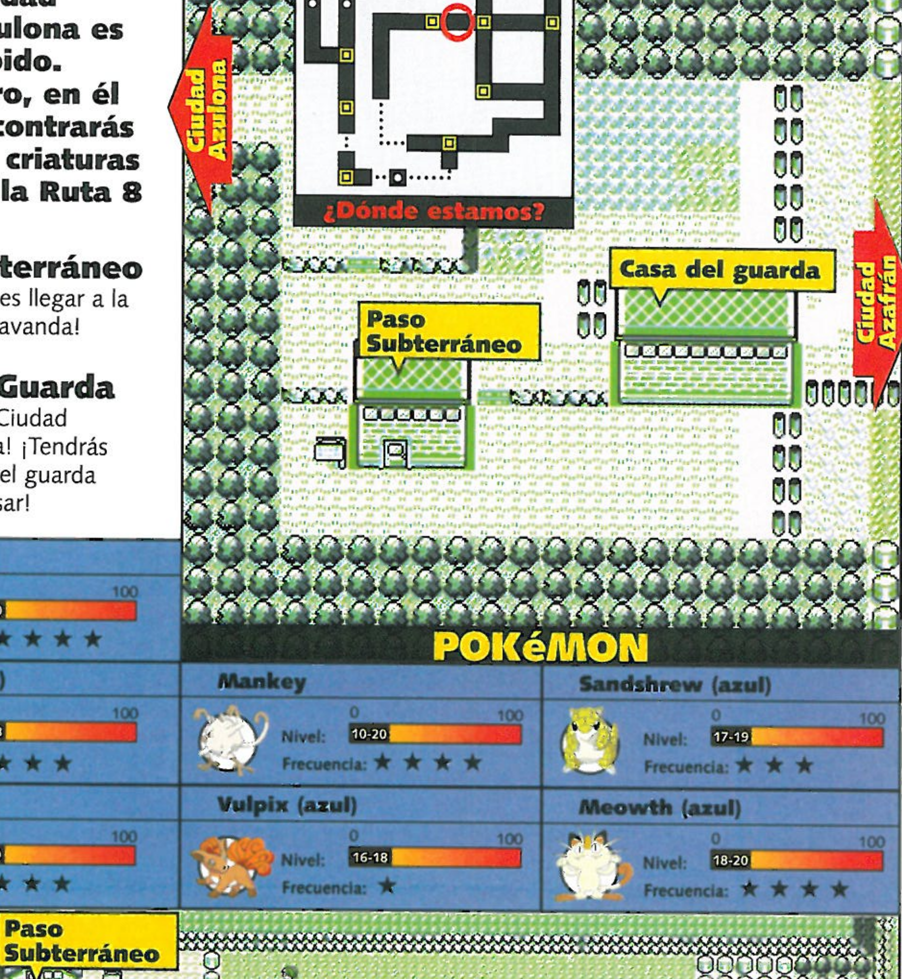
El camino a Ciudad Azulona es rápido. Pero, en él encontrarás las criaturas de la Ruta 8

Paso Subterráneo

¡Por aquí puedes llegar a la Ruta 8 y a Pueblo Lavanda!

Casa del Guarda

¡La ruta hacia Ciudad Azafrán está cerrada! ¡Tendrás que aplacar la sed del guarda para que te deje pasar!



POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Pidgey	18-20	★★★★
Growlithe (rojo)	15-18	★★★
Ekans (rojo)	17-19	★★★
Mankey	10-20	★★★★
Vulpix (azul)	16-18	★
Sandshrew (azul)	17-19	★★★
Meowth (azul)	18-20	★★★★

Paso Subterráneo
Casa del Guarda
¿Qué miras?
Ciudad Azafrán
Pueblo Lavanda



Necesitarás Corte para poder encontrar al Pokémon entre las hierbas altas.

Corta y trocea

Tienes que usar Corte para encontrar a los Pokémon salvajes que se ocultan entre las hierbas altas de la Ruta 8. Hacemos constar que los mismos tipos deambulan a la vista de todos por la Ruta 7.

Bajo tierra

La "casa" de la esquina izquierda superior es, en realidad, la entrada de una vía subterránea. Pasa por debajo de Ciudad Azafrán y sale a la Ruta 7.

¡Malhechores!

En esta zona encontrarás muchos entrenadores. Sobre todo, encontrarás una cuadrilla de muchachos aburridos que no tienen nada mejor que hacer que avanzar en formación "espalda contra espalda" y buscar pelea. ¡No los decepciones!



¡Camino cerrado!

Los guardas que cierran el camino de Ciudad Azafrán parecen deshidratados. ¿Crees que podrás encontrar algo en Ciudad Azulona que aplaque su sed?

CIUDAD AZULONA

Un deslumbrante casino y un gigantesco centro comercial. ¡Esto son Las Vegas de Pokémon!

Mansión Azulona

Centro Comercial Azulón

MART

¡Ven surfeando! ¡Tengo la MT41!

Zona de Juegos

Centro de Intercambio

Ruta 16

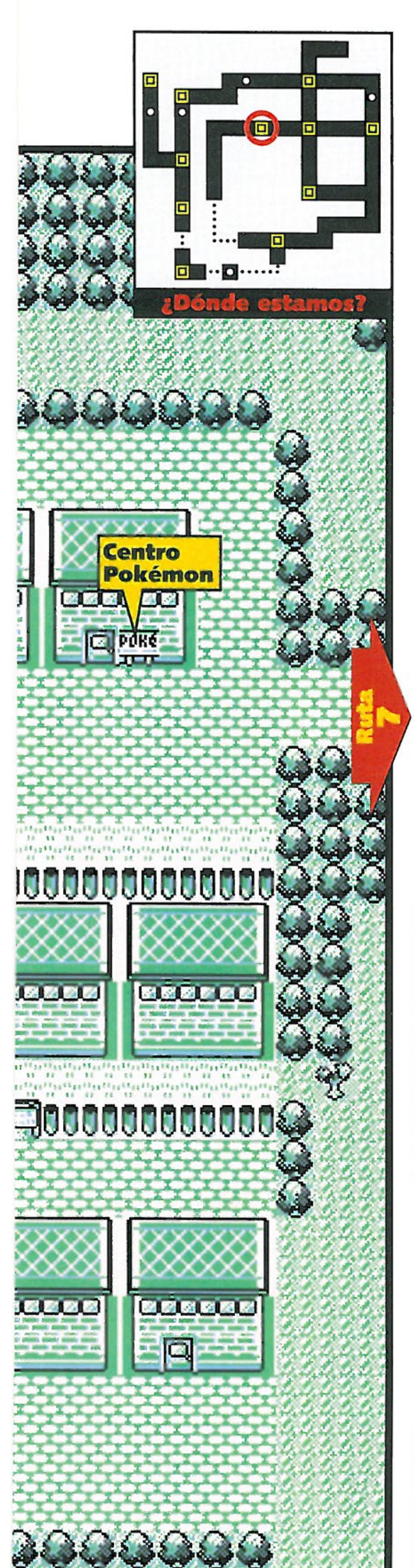
Gim. Azulón

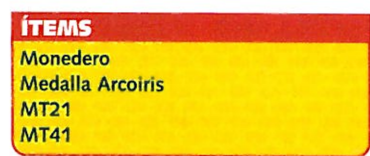
GYM GYM

Café

Almacén

¡Si me cortas, podrás llegar al Gim.!





ÍTEMS
Monedero
Medalla Arcoiris
MT21
MT41

Centro de Intercambio

Lo primero que tienes que visitar en Ciudad Azulona son las tiendas. O, más concretamente, el centro de intercambio. Aquí puedes gastar lo que ganaste en las máquinas. Aunque de poco te va a servir si no te acompañó la suerte. ¡Los precios están por las nubes! Conviene saber que los precios de los Pokémon son distintos en los cartuchos Rojo y Azul. Si buscas un ejemplar específico, tal vez te interese saberlo.

COIN 1815
▶DRATINI 2800
SCYTHER 5500
PORYGON 9999
NO THANKS

ARTÍCULO	Precio Rojo	Precio Azul
MT23	3300	3300
MT15	5500	5500
MT50	7700	7700
Abra	180	120
Clefairy	500	750
Nidorina	1200	1200
Dratini	2800	4600
Porygon	9999	6500
Scyther	5500	no a la venta
Pinsir	no a la venta	2500

Mansión Azulona

Cuélate por detrás y sube por las escaleras hasta encontrar a Eevee. Se convertirá en un Pokémon muy poderoso en cuanto lo hagas evolucionar con Piedra Agua, Trueno o Fuego...





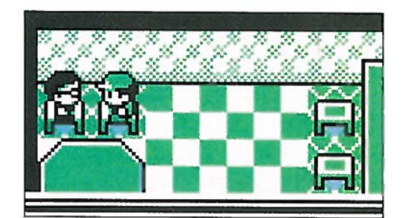
Gim. Azulón

Líder: Erika
Pokémon: Victreebel (nivel 29), Tangela (nivel 24), Vileplume (nivel 29)
Ítems: Med. Arcoiris, MT21.

Erika parece una hippie de esas que pasan el día abrazadas a un árbol. Pero no te engañes: es muy dura. Dispone de varios Pokémon tipo Planta, por lo que tienes que utilizar Fuego para demostrarle quién manda. Cuando la derrotes, te entregará la MT21 (Mega Agotar) y la Med. Arcoiris, que te permite controlar a los Pokémon hasta el nivel 50.

Café

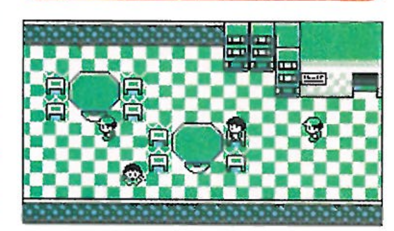
Puedes entrar en el Café a beberte una taza de té. ¡Si charlas con este jugador venido a menos, te dará incluso un Monedero!



Centro Comercial

2ª planta: Aparte de las Poké Balls y pociones habituales, el segundo piso ofrece una gran cantidad de Máquinas Técnicas.
3ª planta: Una sala de muestras.

ÍTEMS	PRECIO
Súper Ball	600
Súper Poción	700
Revivir	1500
Súper Repelente	500
Antídoto	100
Antiquemar	250
Antihielo	250
Despertar	200
MT32	1000
MT33	1000
MT02	2000
MT07	2000
MT37	2000
MT01	3000
MT05	3000
MT09	3000
MT17	3000
Antiparalizante	200



Aquí no encontrarás nada... salvo al muchacho que está detrás del mostrador. ¡Te dará gratuitamente la MT18 (Contador)!

4ª planta: Departamento de piedras... ¡que puedes utilizar para hacer evolucionar a algunos tipos de Pokémon! También vende la Poké Muñeca, que después te será muy práctica...

ÍTEMS	PRECIO
Poké Muñeca	1000
Piedra Fuego	2100
Piedra Trueno	2100
Piedra Agua	2100
Piedra Hoja	2100

5ª planta: ¿Aún les falta poder a tus Pokémon? ¡Éste es el sitio donde puedes comprar las sustancias que mejorarán su rendimiento! Te garantizamos una ventaja poco limpia en el combate. ¡Venga, compra algo!

ÍTEMS	PRECIO
Precisión X	950
Protección Especial	700
Directo	650
Ataque X	500
Defensa X	550
Velocidad X	350
Especial X	350
Más PS	9800
Proteínas	9800
Hierro	9800
Carburante	9800
Calcio	9800

Planta superior: En el restaurante de la azotea, encuentras una máquina expendedora y una muchachita sedienta. Si eres como hay que ser, la invitarás a un refresco. Por cada tipo de bebida que le des, recibirás una MT. La máquina vende agua, gaseosa y limonada, por las que recibirás la MT13 (Rayo Hielo), MT48 (Avalancha) y MT49 (Triataque). Estas mismas bebidas reanimarán a tus Pokémon fatigados por el combate. Llévate una botella de reserva para los guardias sedientos que te cierran el paso hacia Ciudad Azafrán. Quién sabe lo que puedes conseguir...

ÍTEMS	PRECIO
Agua	200
Gaseosa	300
Limonada	350



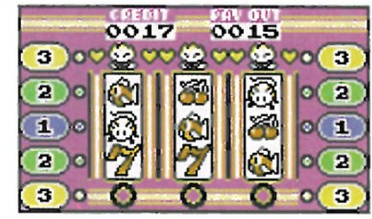
El Equipo Rocket dirige la Zona de Juegos al más puro estilo mafioso. Tienen un escondrijo en el sótano. ¡Las máquinas tragaperras funcionan a tope!



ÍTEMS
- Cuerda Huida
- Híper Poción
- Pepita
- MT07
- Super Poción
- Piedra Lunar
- MT10
- Caramelo Raro
- Scope Silph
- Más PS
- Llave Ascensor
- MT02
- Hierro

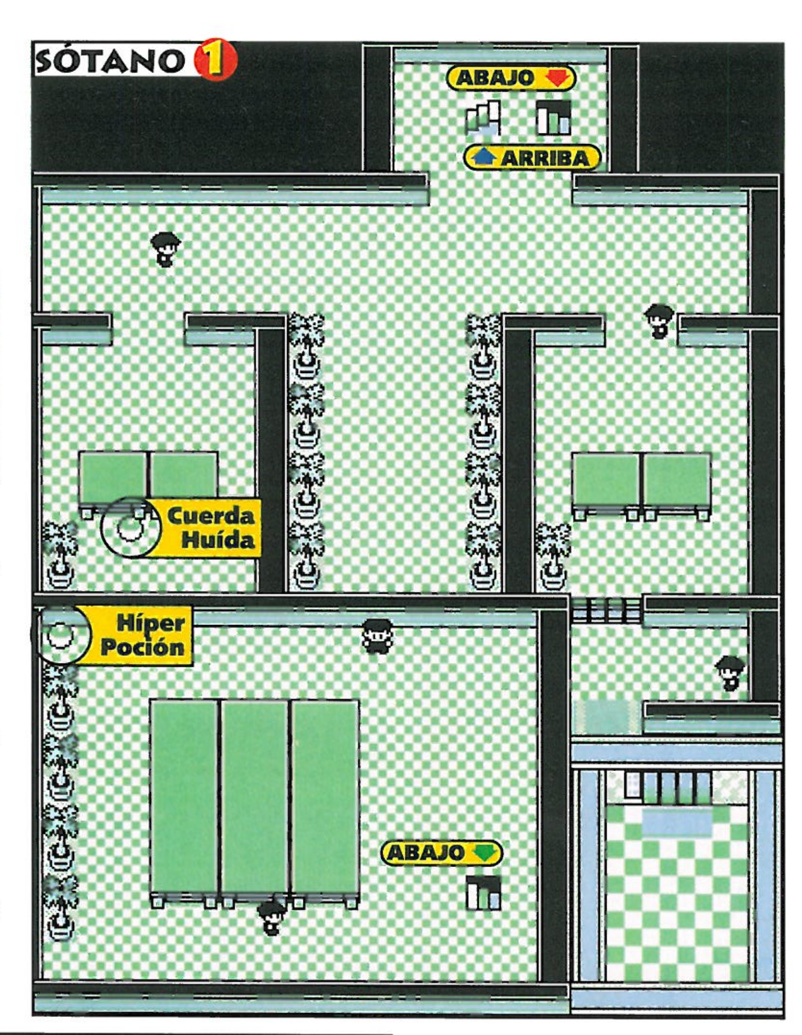
¿Te sientes afortunado?

Para jugar, tienes que haber conseguido el Monedero en el Café. Pero ándate con mucho cuidado, ¡estas máquinas son traicioneras! Habla con los jugadores, a ver si consigues las primeras monedas. El hombre que está detrás del mostrador te venderá 50 monedas por 1000P. Podrías limitarte a comprar una cantidad de monedas suficiente para llevarte los premios sin necesidad de jugar. ¡Pero entonces te saldrá muy caro! Se supone que algunas de las máquinas ofrecen más oportunidades, pero nos ha costado distinguirlas de las otras. Tienes que conseguir tres sietes (con los que obtendrás la magnífica suma de 300P) y vale la pena apostar dos (o tres) monedas en cada caso para mejorar tus posibilidades.



Interruptor Secreto

Lucha con el Entrenador que está al lado del cartel. ¡Si lo vences, se marchará, y podrás pulsar el interruptor que estaba oculto detrás de su cuerpo! Se abrirá una escalera en el extremo superior derecho, que conduce a la base secreta del Equipo Rocket. ¡Y puedes entrar!



CASINO

¡Aquí no puedes jugar si no tienes el Monedero!

¡Si peleas conmigo, descubrirás un secreto!

ABAJO

¡Se rumorea que soy la mejor!

¡Nosotras dos somos muy peligrosas!

Cuidado con las baldosas

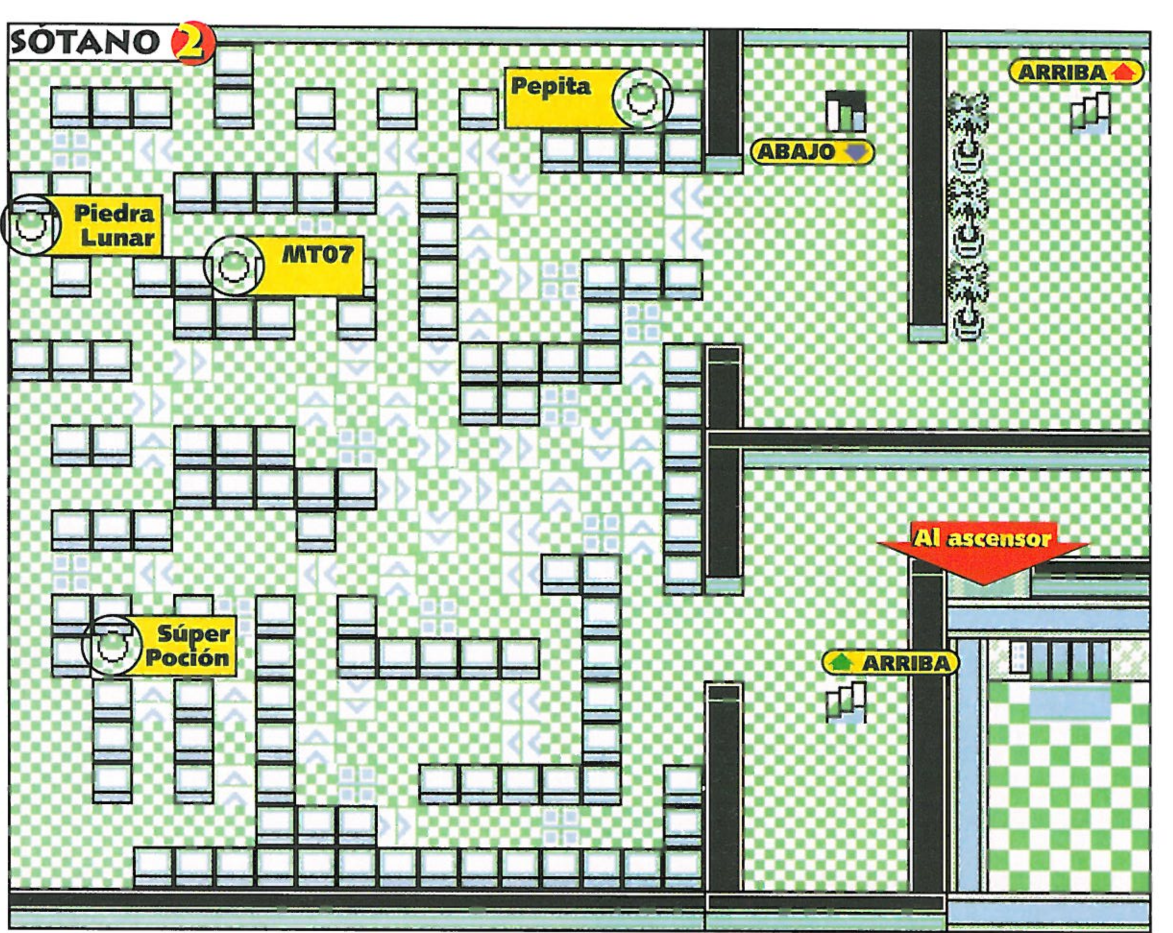
Cuando te pasees por esta laberíntica sala, tendrás que pisar algunas baldosas adornadas con una flecha. Al hacerlo, saldrás disparado en la dirección de la flecha, hasta que llegues a la baldosa de "stop". Moraleja: ¡Mira antes de saltar!

Fuera de servicio

El ascensor no funciona... Necesitas una llave para activarlo, y la tiene uno de los esbirros del Rocket que se esconde en el sótano. Derrótalo, aguarda un poco y háblale. ¡Te dará la Llave Ascensor!

¡A por ellos!

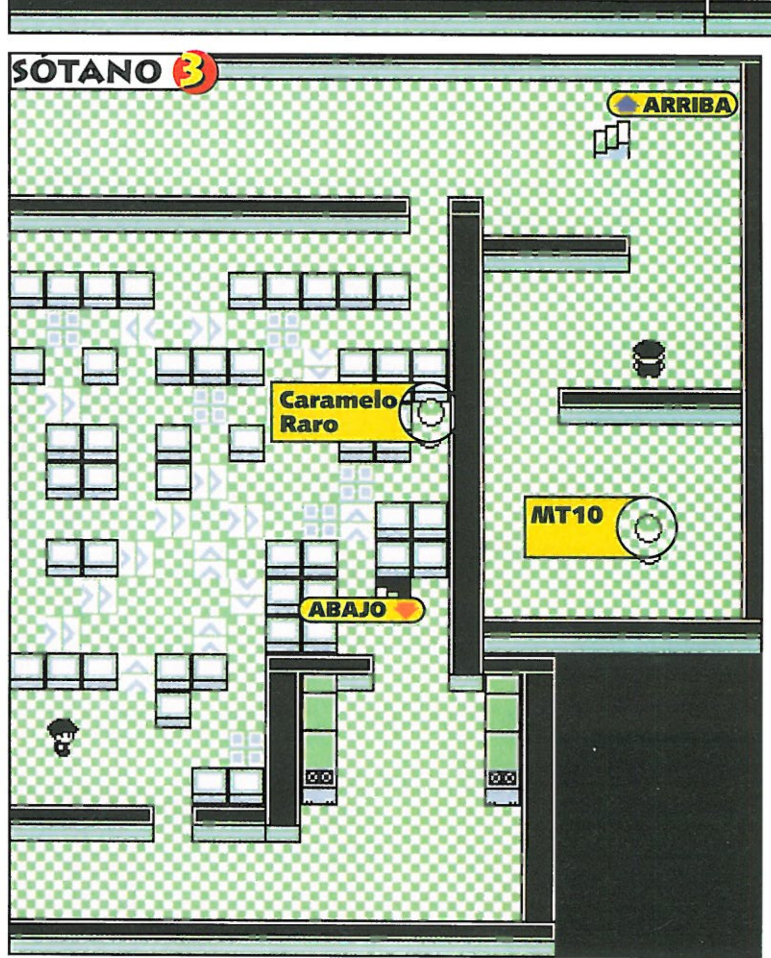
Sube al ascensor en el nivel B2, ve al nivel B4 y lucha con los guardias de la puerta para que te dejen entrar en el cubil de Giovanni.

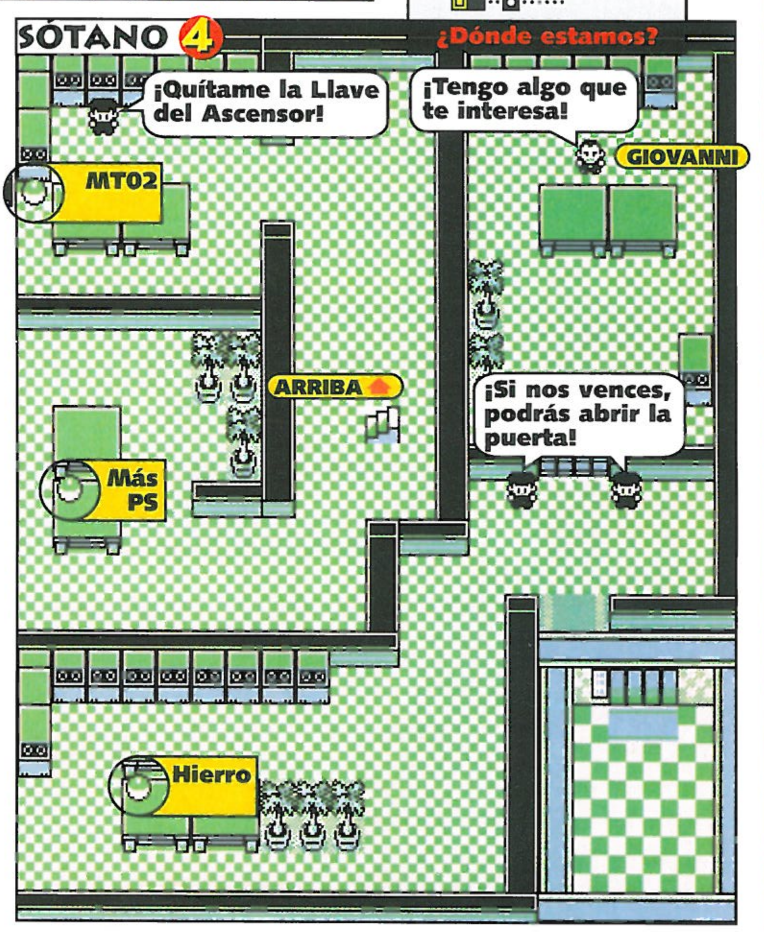


¡A por el cabecilla!

Entrenador: Giovanni
Pokémon: Onix (nivel 25), Rhyhorn (nivel 24), Kangaskhan (nivel 29)
Premio: Scope Silph

En lo más profundo del escondrijo, encontrarás a Giovanni, cabecilla del Equipo Rocket. ¡Había planeado los más nefandos crímenes, y tú te has interpuesto en su camino! Lo mejor es que te concentres en utilizar Pokémon de Agua para poner fin a su maldad... por un breve período. El premio por arrastrarle por los suelos es la Scope Silph, un ingenio muy práctico que te permite ver a los fantasmas invisibles. ¡Rápido! ¡Llévalo a Torre Pokémon, en Pueblo Lavanda, y haz uso de su magia mística!





CIUDAD AZAFRÁN

¿Dónde estamos?

Ruta 5

Sala Artes Marciales

Gim. Azafrán

Casa de la Copiona

¡Yo me quedo aquí!

¡Yo no me muevo!

Tienda Pokémon

Silph S.A.

¡Para que me mueva, tendrás que apoderarte de Silph S.A.!

Ruta 7

Centro Pokémon

Casa del Sr. Médium

Ruta 6

Nada más entrar, te dicen: "Ciudad Azafrán pertenece al Equipo Rocket". Habrá que hacer algo.

ÍTEMS
Medalla Pantano
MT29
MT31
MT46

¿Te apetece un trago?

Dale limonada del Centro Comercial Azulón a uno de los guardias. La compartirá con sus compañeros y te abrirá las rutas de la ciudad, hasta ahora cerradas. En la mayoría de puertas hay miembros del Equipo Rocket, pero si los derrotas en Silph S.A., todos ellos se marcharán de la ciudad.

Silph S.A.

Antes de poder hacer nada en la ciudad, tendrás que adueñarte de esta compleja mazmorra.

Casa de la Copiona

Si derrotas al Equipo Rocket en el edificio Silph S.A., podrás intercambiar una Poké Muñeca por una MT31 Mimético con la chica del piso de arriba. ¡No esperes mucho más de ella!

Ruta 8



Gim. Azafrán

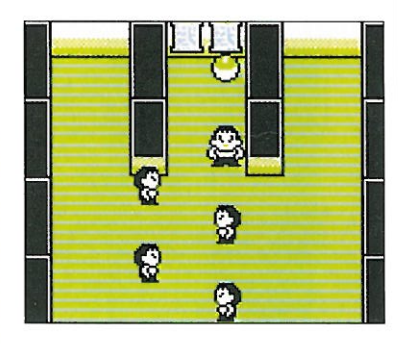
Líder: Sabrina
Pokémon: Kadabra (nivel 38), Mr. Mime (nivel 37). Venomoth (nivel 38), Alakazam (nivel 43)
Premios: Medalla Pantano, MT46 Psico-onda

Al igual que Silph S.A., este Gim. está plagado de teletransportadores. Tienes que pelear con todos los entrenadores que te encuentres (en su mayoría, utilizan Pokémon Psíquicos y Fantasma) antes de luchar con Sabrina, la Líder Gim. Sabrina utiliza una serie de poderosos Pokémon Psíquico y sus Ataques Confusos sumirán en la confusión a todo tu equipo. Para minimizar los daños, lo mejor es que reemplaces a los Pokémon una vez resulten afectados. Lo mejor es que utilices Pokémon Bicho y Fantasma. Si vences, te llevarás la Medalla Pantano (los Pokémon hasta el nivel 70 te obedecerán) y la MT46 Psico-onda, un poderoso ataque psíquico.

Sala Artes Marciales

Líder: Maestro de Kárate
Pokémon: Hitmonchan (nivel 37), Hitmonlee (nivel 37)
Premio: ¡Hitmonchan o Hitmonlee!

Esto no es un verdadero Gim., porque no obtienes una Medalla al derrotar al líder, pero sí puedes llevarte uno de los dos Pokémon luchadores. Para vencer, lo mejor es que utilices los tipos Psíquico y Volador. Una vez hayas derrotado al Maestro de Kárate, puedes elegir entre Hitmonchan y Hitmonlee (llamados así en homenaje a Jackie Chan y Bruce Lee; ¡puedes llevarte el Pokémon que se corresponda con tu actor favorito!)



Casa del Médium

Dile algo a ese pensionista algo trastocado que se sienta a la mesa y él te dará todo lo que quieras. ¡En el supuesto de que sólo quieras la MT29 Médium, se entiende!

Tienda Pokémon

ÍTEMS	PRECIO
Súper Ball	600
Híper Poción	1500
Máx. Repelente	700
Cuerda Huida	550
Cura total	600
Revivir	1500

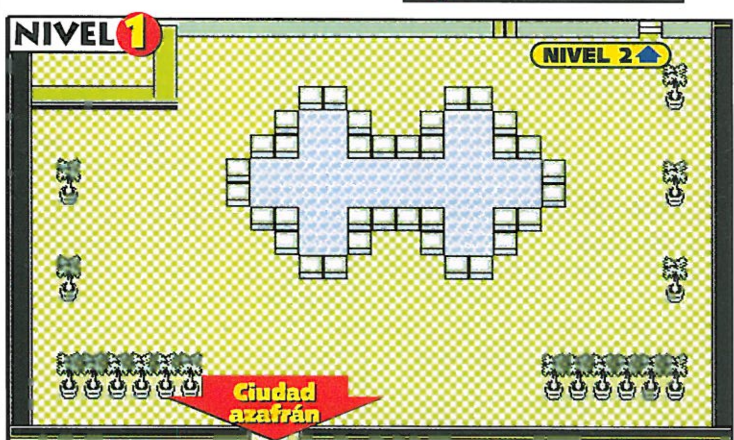


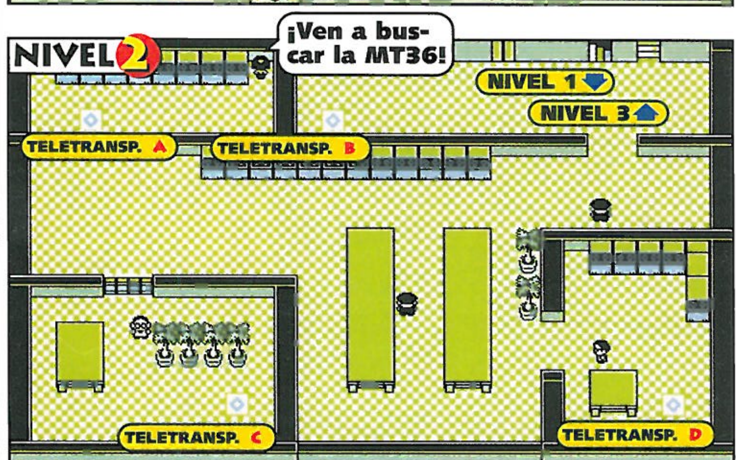
Una misteriosa fábrica de varios niveles, con una sorpresa en la planta superior...

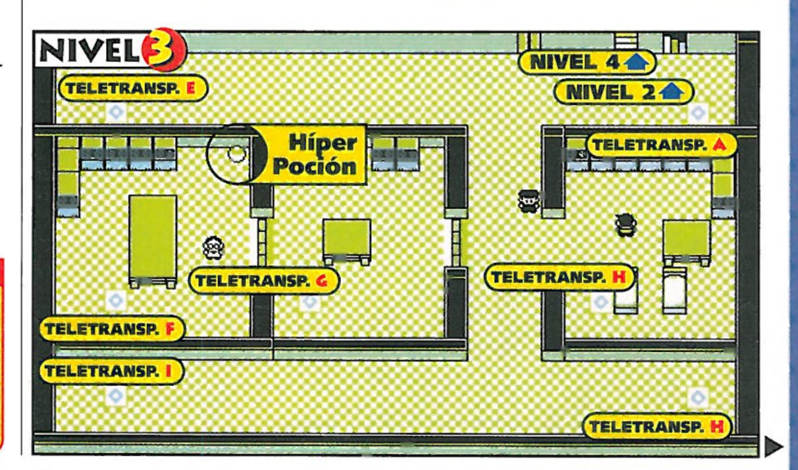
¡Un teletransporte, caballero!

Silph S.A. está plagada de teletransportadores que te mandan de un sitio para otro. Al principio, sólo se puede acceder a las áreas mediante el teletransporte, por lo que te conviene saber a dónde te mandan. Tendrás que encontrar la Llave Magnética para abrir las puertas.









SEGUIMOS EN SILPH S.A.

ÍTEMS
- MT03
- MT09
- MT26
- MT36
- Hiper Poción
- Cuerda Huida
- Máx. Revivir
- Cura Total
- Llave Magnética
- Proteínas
- Más PS
- Precisión X
- Calcio
- Carburante
- Caramelo Raro
- Máster Ball

Juega bien las cartas

Si quieres saber qué hay al otro lado de ciertas puertas, necesitarás la Llave Magnética. Se encuentra en la 5ª planta, en el corredor largo y estrecho que se encuentra al fondo. ¡Cuando la tengas, todo será más fácil!

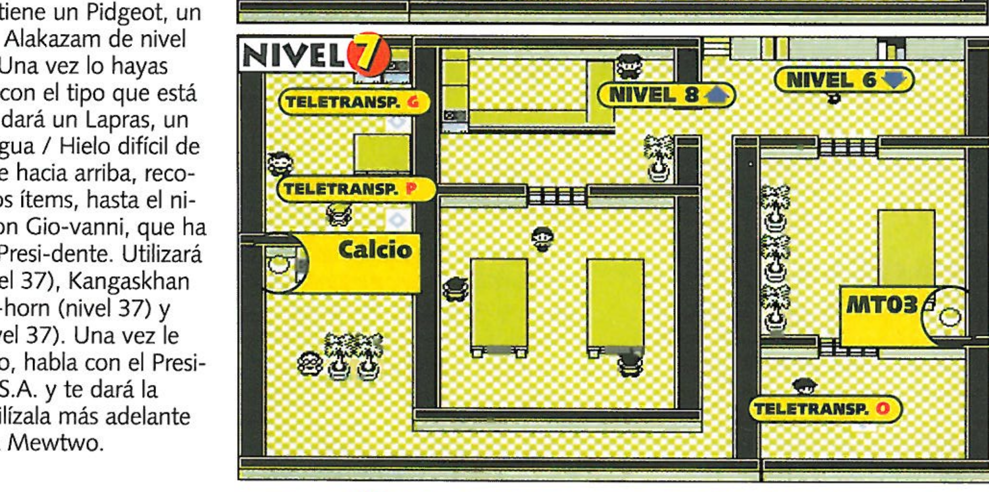
¿Accidentados?

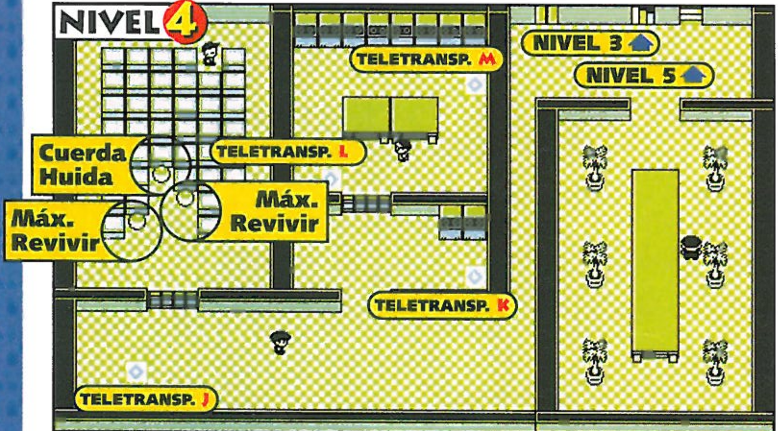
Tienes que buscar una enfermera en el rincón izquierdo de la 9ª planta... Curará gratuitamente a tus Pokémon. Puedes volver aquí a curarlos después de los combates con los entrenadores.

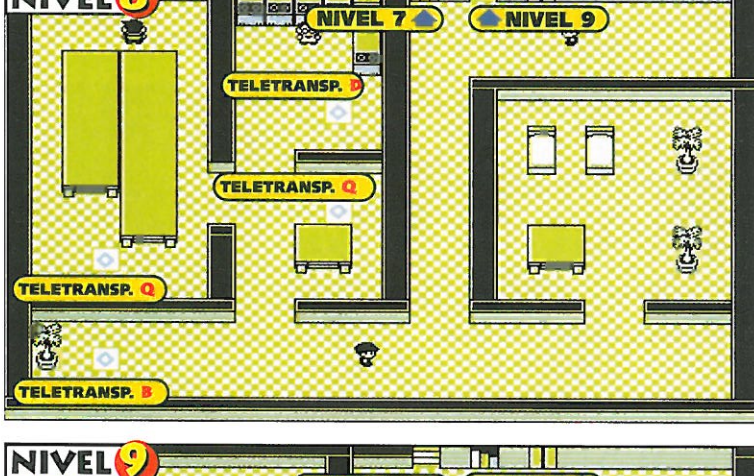
Ha vuelto...

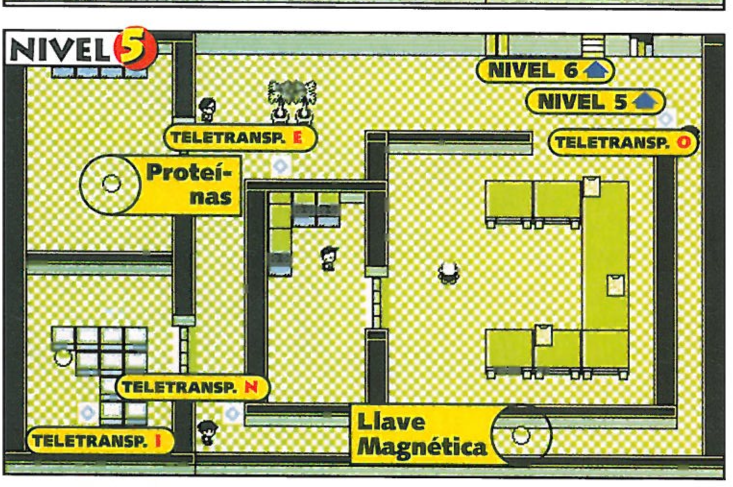
Lucha contra el Archi Rival en la 7ª planta. Él tiene un Pidgeot, un Growlithe y un Alakazam de nivel entre 35 y 40. Una vez lo hayas vencido, hábla con el tipo que está en la cama. Te dará un Lapras, un Pokémon de Agua / Hielo difícil de encontrar. Sigue hacia arriba, recogiendo todos los ítems, hasta el nivel 11. Pelea con Gio-vanni, que ha secuestrado al Presi-dente. Utilizará a Nidorino (nivel 37), Kangaskhan (nivel 35), Rhy-horn (nivel 37) y Nidoqueen (nivel 37). Una vez le hayas derrotado, habla con el Presidente de Silph S.A. y te dará la Máster Ball. Utilízala más adelante para capturar a Mewtwo.

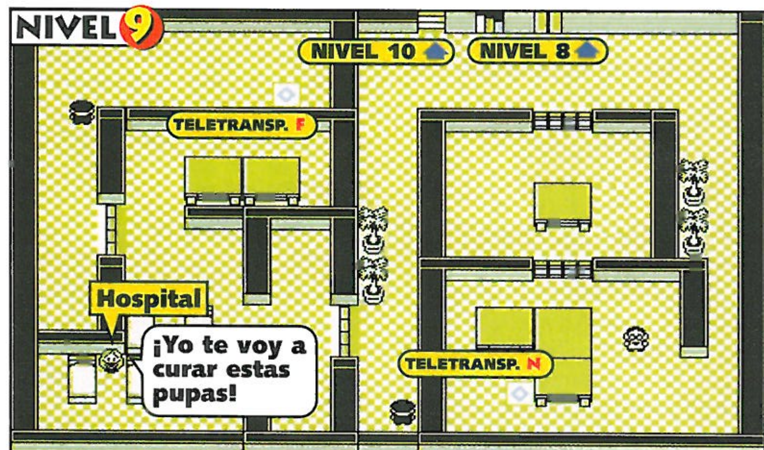
NIVEL 6
NIVEL 5
NIVEL 7
TELETRANSP. C
TELETRANSP. M
Cuerda Huída
Precisión X

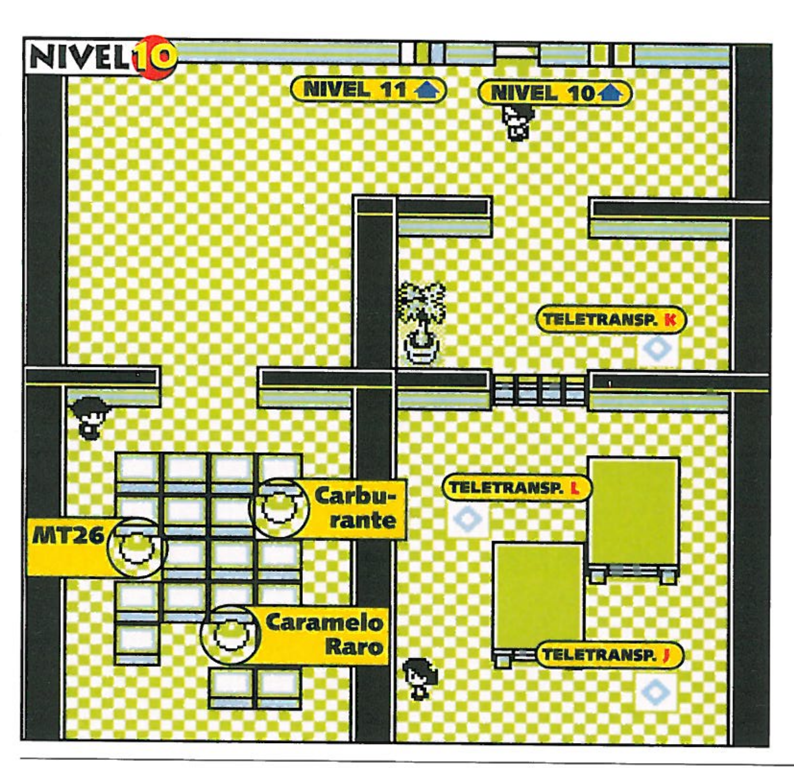


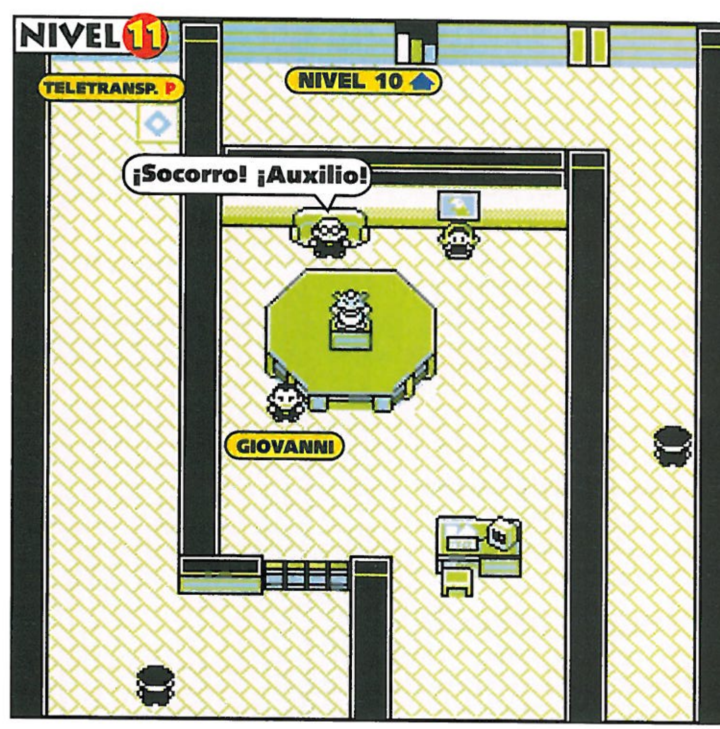














Más entrenadores, más hierbas altas, más peleas. ¿Es que esto no terminará jamás? No. Jamás. Al menos, en el mundo de Pokémon.



¡Se acerca algo gordo!

Busca por las hierbas altas y captura un Drowzee (trata de conseguir uno que haya superado el nivel 9) e incrementa sus fuerzas en la lucha contra los entrenadores que acechan por esta zona.



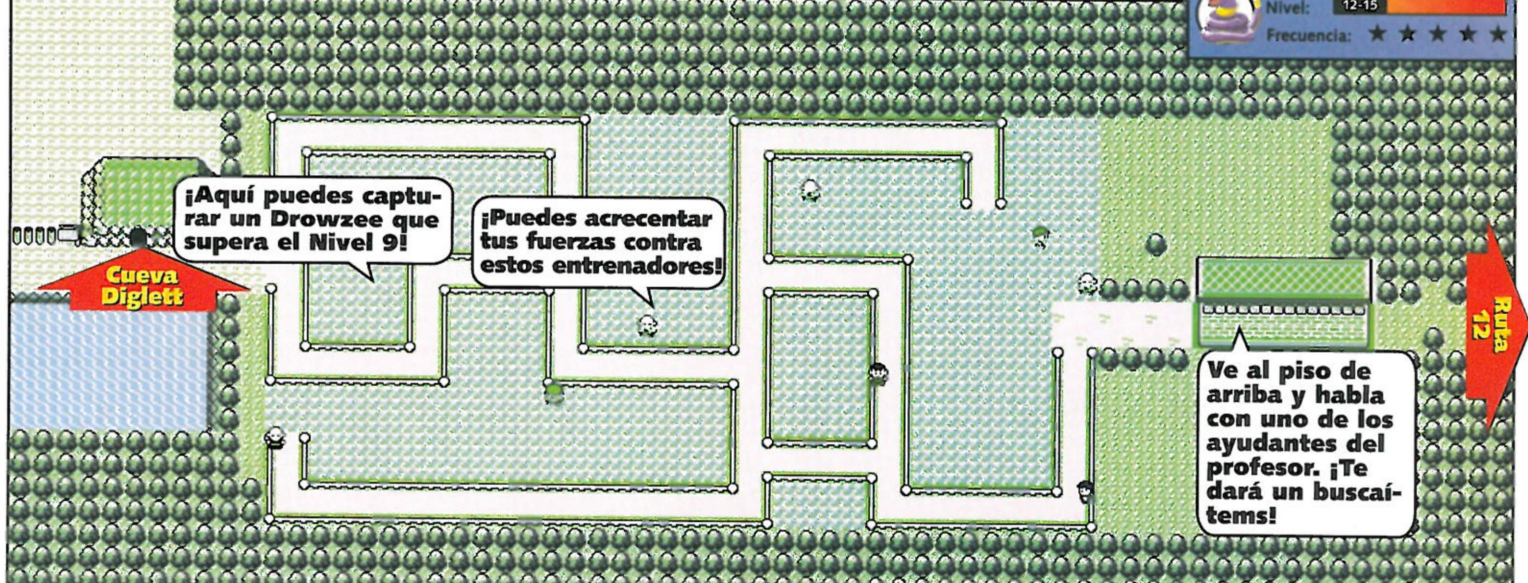
Presas fáciles

Estos entrenadores te ofrecen una oportunidad ideal para incrementar las fuerzas de los Pokémon más débiles. Sólo tienes que acordarte de llevar a uno o dos de tus Pokémon más fuertes, por si el combate se pone difícil.

Un regalo

Si ya tienes 30 tipos de Pokémon, sube por las escaleras del edificio y habla con uno de los ayudantes del profesor. Te dará un buscaítems. Ahora puedes buscar ítems escondidos difíciles de ver. Habla también con el otro individuo. Se prestará a cambiarte un Nidorino por una Nidorina.







Aquí se pesca bien, pero necesitarás la Poké Flauta para despertar a Snorlax y llegar a la Ruta 13.

ÍTEMS
MT16
MT39
Hierro

Bonus en Metálico
¡Nada hasta esta isla con la MO03 Surf y benefíciate del Día de Pago!

Una de pescado
Si visitas su cabaña, el Pescador te dará la Caña Buena para pescar Pokémon de Agua.

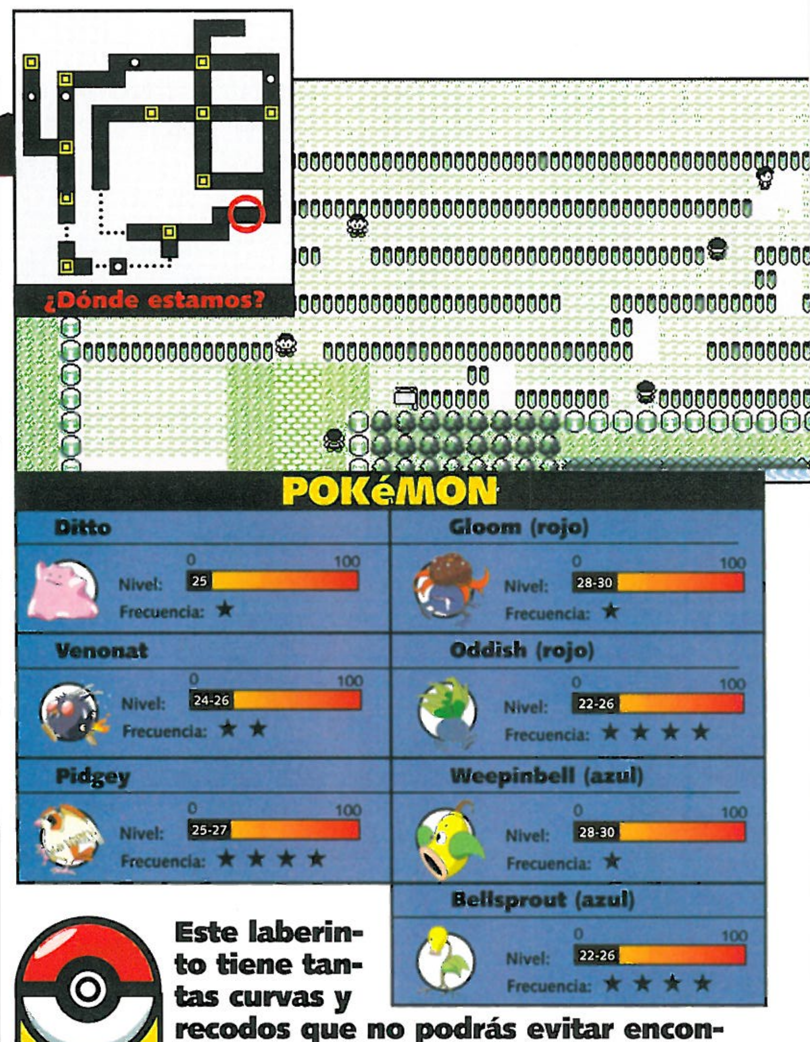
Extras escondidos
Si hablas con la mujer de la 2ª planta de la Torre Guardia, podrás hacerte con la MT39 Rapidez. Incrementará el poder de ataque de tus Pokémon.



POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Venonat	24-26	★★★
Pidgey	23-27	★★★★
Gloom (rojo)	28-30	★
Oddish (rojo)	22-26	★★★★
Weepinbell (azul)	28-30	★
Bellsprout (azul)	22-26	★★★★
Snorlax	30	★



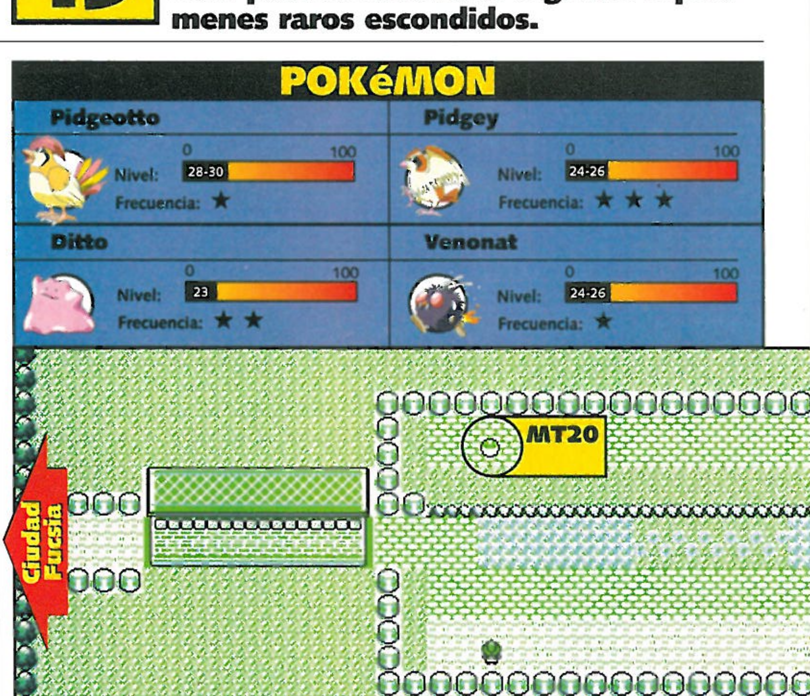


POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Ditto	25	★
Gloom (rojo)	28-30	★
Venonat	24-26	★★
Oddish (rojo)	22-26	★★★★
Pidgey	25-27	★★★★
Weepinbell (azul)	28-30	★
Bellsprout (azul)	22-26	★★★★

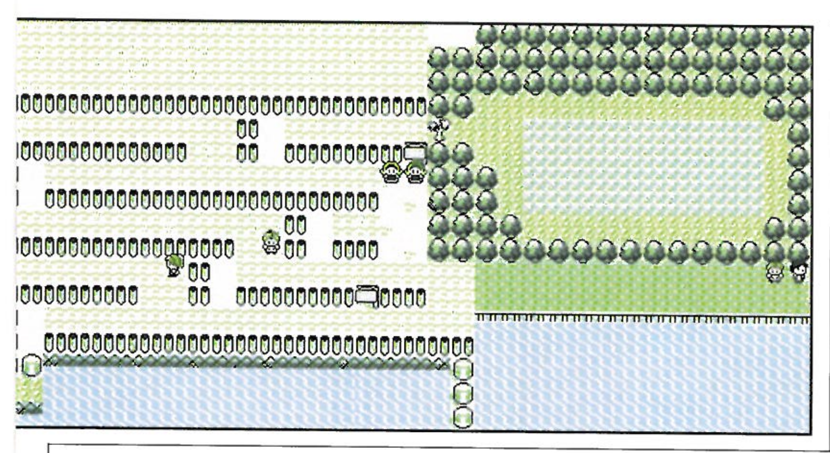
RUTA 13

Este laberinto tiene tantas curvas y recodos que no podrás evitar encontrarte con otros entrenadores. Todos los Pokémon salvajes se encuentran en los niveles intermedios. Si buscas, también puedes encontrar algunos especímenes raros escondidos.



POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Pidgeotto	28-30	★
Pidgey	24-26	★★★
Ditto	23	★★
Venonat	24-26	★



POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Pidgey	24-26	★ ★
Oddish (rojo)	22-26	★ ★ ★ ★
Venonat	24-26	★ ★ ★
Weepinbell (azul)	30	★
Gloom (rojo)	30	★
Bellsprout (azul)	22-26	★ ★ ★ ★

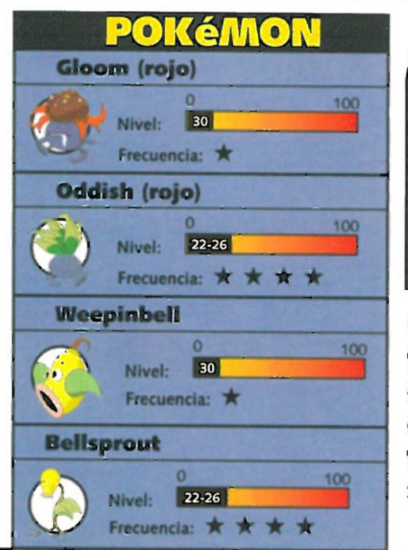


Para encontrar a los Pokémon en esta breve ruta, tendrás que emplear la MO01 Corte. Además de poner en práctica tus habilidades, hallarás muchísimos entrenadores rivales dispuestos a pelear. Esto puede cansar un poco, pero es una buena oportunidad de entrenar al equipo.



POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Pidgeotto	28-30	★
Ditto	23	★ ★

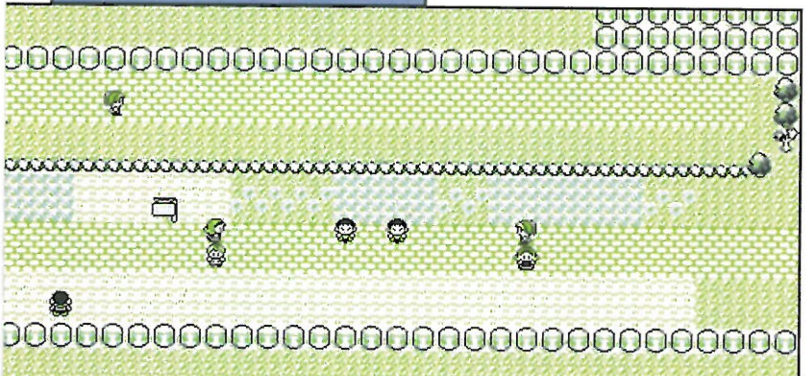


POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Gloom (rojo)	30	★
Oddish (rojo)	22-26	★ ★ ★ ★
Weepinbell	30	★
Bellsprout	22-26	★ ★ ★ ★

RUTA 15

La última ruta de esta serie conduce a Ciudad Fucsia. Tienes que hablar con el ayudante del Prof. Oak en el Portal que te separa de la ciudad. ¡Si tienes más de 50 Pokémon distintos, te recompensará con una MT20!



¿Dónde estamos?

CIUDAD FUCSIA

¿Dónde estamos?

Zona Safari

Córtame a mí también

Tienda Pokémon

Córtame y tendrás un atajo

Córtame, es más rápido

Ruta 18

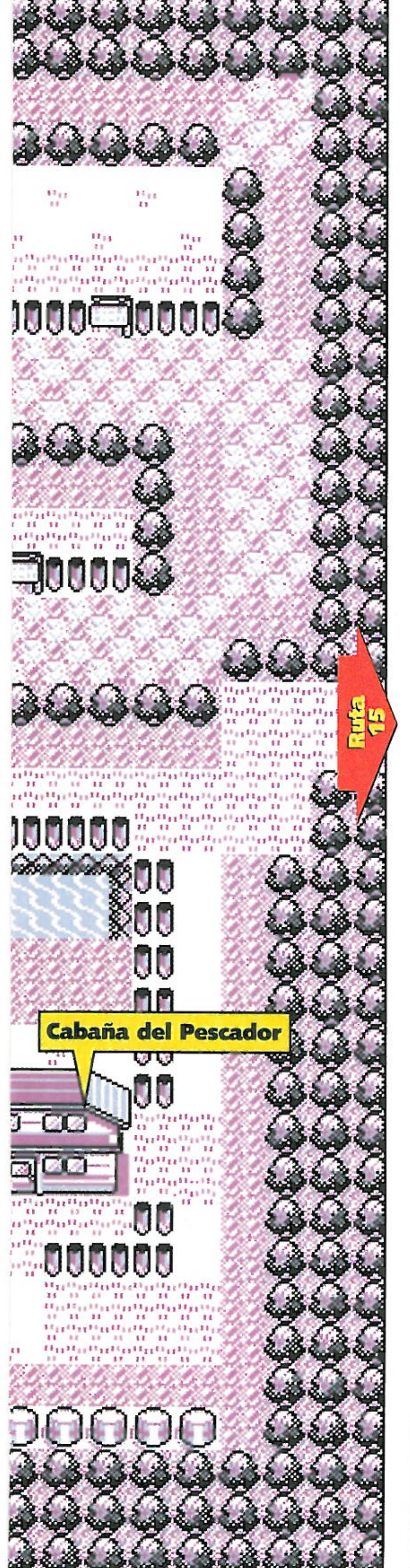
Gim. Fucsia

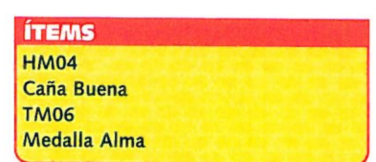
Centro Pokémon

Casa del Guarda

Ruta 19

Fucsia es conocida en todas partes por las excelencias de su zoo. Date una vuelta para ver a las criaturas enjauladas y a continuación dirígete a la Zona Safari para capturar a algunas especies en vías de extinción de cosecha propia.

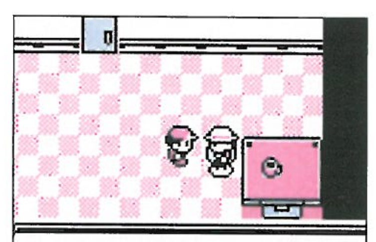




ÍTEMS
HM04
Caña Buena
TM06
Medalla Alma

Vamos de pesca

Charla con el viejo lobo de mar en la Cabaña del Pescador para conseguir la Caña Buena, que te permite pescar más Pokémon de Agua que la Caña Vieja, pero no tantos como la Súper Caña (si ya dispones de esta última, ni te molestes).



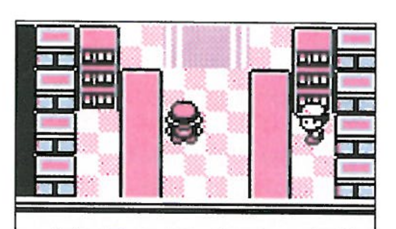
Tienda Pokémon

Haz acopio de Ultra Balls: son caras, pero como no hay otra forma de capturar Pokémon extraños, vale la pena que te rasques el bolsillo.

ÍTEMS	PRECIO
Ultra Ball	1200
Súper Ball	600
Súper Poción	700
Revivir	1500
Cura Total	600
Súper Repelente	500

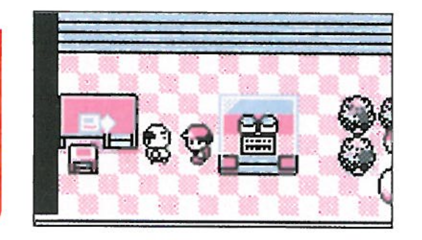
Zona Safari

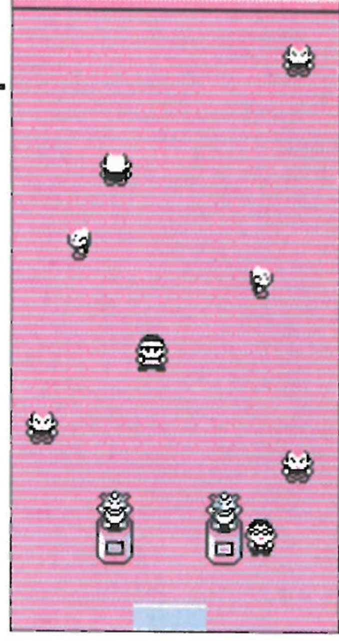
Paga los 500P que cuesta la entrada y podrás llevarte todos los Pokémon que puedas cazar con tus 30 Safari Balls. Sin embargo, dispones de un tiempo límite ajustado, y los Pokémon son muy escurridizos.



¿Pero tú hablas en chino, o qué?

¿No entiendes nada de lo que te dice el Guardián? ¡Es que no le queda ni un diente! Deberá buscar su dentadura postiza en Zona Sa-fari y entregársela. Como recompensa te dará la MO04 Fuerza. Ahora puedes entrenar a algunos Pokémon para que sean capaces de levantar rocas pesadísimas. Prueba con la que queda justo a su derecha para conseguir un premio muy útil.





Gimnasio Fucsia

Líder: Koga
Pokémon: Koffing (nivel 37), Muk (nivel 39), Koffing (nivel 37), Weezing (nivel 43)
Premios: MT06, Medalla Alma
Quizá parezca sencillo, pero Koga está rodeado por un laberinto invisible. Después de muchos intentos conseguirás llegar (también puedes aprovecharte de las pistas que te damos en nuestro mapa). Koga y sus secuaces hacen buen uso de sus Pokémon Veneno, así que deberás ir bien provisto de antídotos. Lo mejor es que utilices tipos Tierra y Psíquico. Si ganas, conseguirás la MT06 Tóxico y la Medalla Alma, que aumenta la Defensa de todos tus Pokémon.

Esto sí que es una caña...

En el juego, hay tres cañas de pescar a tu disposición: la Caña Vieja, la Caña Buena y la Súper Caña, que te ofrecerán los generosísimos hermanos pescadores de Ciudad Carmín, Ciudad Fucsia y Ruta 12. Cada una de ellas te permitirá capturar más tipos de Pokémon, de modo que cuando consigas una caña mejor que la anterior, no hace falta que cargues con las otras. Acostúmbrate a pescar cada vez que te acerques a cualquier superficie con agua: por norma general, siempre encontrarás a alguna criatura dentro.

Cuando un Pokémon muerda el anzuelo, debes luchar de la misma forma que lo harías con cualquier otro Pokémon.

Recuerda que la pesca es el único método infalible para capturar a un buen número de Pokémon; ten en cuenta que no los encontrarás aunque surfees por su hábitat, así que dales caña.









Zona Safari está repleta de Pokémon. ¡Pero no es tan fácil capturarlos!



POKéMON

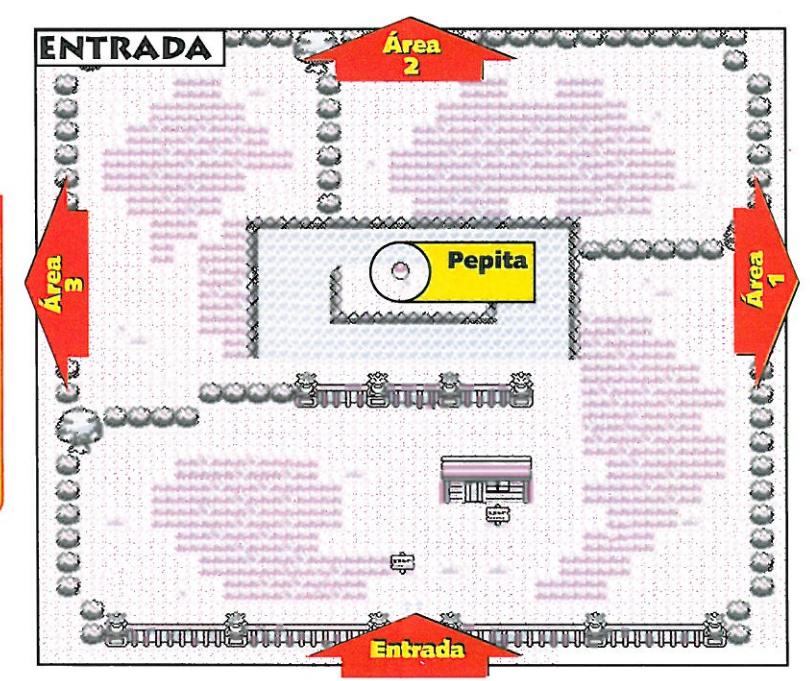
Pokémon	Áreas	Nivel	Frecuencia
Parasect	E, 1	25-30	★
Venonat	E, 3	22-23	★ ★
Rhyhorn	E, 2	25-26	★ ★
Exeggcute	E, 1, 2, 3	23-27	★ ★
Kangaskhan	1, 3	25	★
Paras	1, 2	22	★ ★
Doduo	1, 3	26	★ ★
Chansey	E, 2	26	★
Tauros	2, 3	22-24	★

ÍTEMS

- Pepita
- Carburante
- MT37
- Máxima Poción x2
- Restaurar Todo
- MT40
- Proteínas
- Diente Oro
- MT32
- Máximo Revivir
- MO03 Surf

¡Vamos de caza!

La entrada cuesta 500P y dispones de 30 Safari Balls. Cuentas con un tiempo límite (500 pasos) y la caza de Pokémon es una auténtica pesadilla: levanta una piedra, haz que muerdan el cebo y acaba con ellos mediante una Safari Ball. ¡Un asunto peliagudo!



Atento al atajo

Lo principal es que llegues a la Casa Secreta, así que avanza en línea recta y no pierdas el tiempo en el resto de cabañas de la ruta. El tipo que hay dentro te dará la MH03 Surf. ¡Ah!, y recoge la dentadura del Guarda.

ÁREA 1

Área 2
Poción Max.
Restau. Todo
MT37
Carburante
Entrada

¿Dónde estamos?

ÁREA 2

Proteínas
MT40
Área 1
Área 3
Entrada

POKéMON

Pokémon	Áreas	Nivel	Frecuencia
Venomoth	2,3	31	★
Scyther (rojo)	E, 1	23-28	★
Nidorina (rojo)	E, 2	30-31	★
Nidorino (rojo)	E, 1, 2, 3	30-33	★

POKéMON

Pokémon	Zonas	Nivel	Frecuencia
Nidoran (m) (rojo)	E, 1, 2, 3	22-25	★ ★ ★
Nidoran (h) (rojo)	1, 3	24	★
Pinsir (azul)	E, 1	23	★
Nidorino (azul)	E, 2	23-30	★
Nidorina (azul)	E, 1, 2, 3	31-33	★
Nidoran (h) (azul)	E, 1, 2, 3	22-25	★ ★ ★
Nidoran (m) (azul)	1, 3	24	★

ÁREA 3

Casa Secreta

¡Entra y te daré la MO03!

MT32

Diente Oro

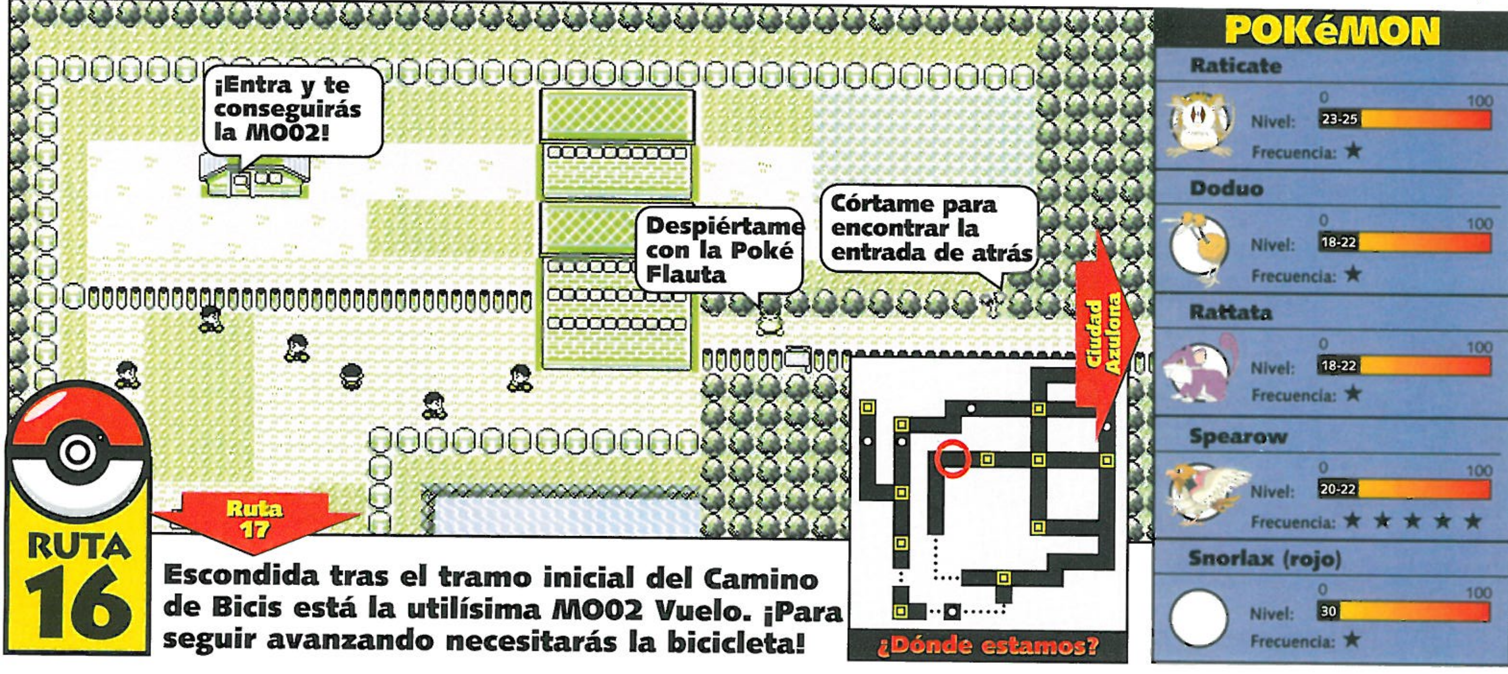
Máx. Revivir

Máx. Poción

Área 2

Área 2

Entrada



POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Raticate	23-25	★
Doduo	18-22	★
Rattata	18-22	★
Spearow	20-22	★ ★ ★ ★ ★
Snorlax (rojo)	30	★

Escondida tras el tramo inicial del Camino de Bicis está la utilísima MO02 Vuelo. ¡Para seguir avanzando necesitarás la bicicleta!

ÍTEMS
MO02

¡Despierta, despierta!

Necesitarás la Poké Flauta para despertar al Snorlax Durmiente. Procura que no se desmaye, ya que en todo el juego sólo hay dos personajes como éste. El otro dormilón está en Ruta 12, así que si la pifias, no está todo perdido. Sin embargo, será mejor que guardes la partida antes de despertarlo.

A pedalear

Por el Camino de Bicis sólo pueden circular ciclistas: si no vas sobre ruedas no podrás pasar. Mientras desciendes por la colina que conduce a Ciudad Fucsia deberás luchar contra un montón de ciclistas.

¡Puedo volar!

Utiliza Corte y cuélate por la par-te trasera del Puesto del Guarda para llegar a la casa escondida. La chica que hay dentro te dará la MO02 Vuelo permitiéndote acceder a cualquier lugar que hayas visitado previamente.





Ruta 16

Ruta 17 continuación

Ruta 17

Ruta 17 continuación

Ciudad fucsia

¡Intercambia un Slowpoke por un Lickitung aquí!

POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Fearow	22-27	★
Doduo	24-28	★
Raticate	25-29	★
Spearow	20-22	★ ★ ★ ★ ★

RUTA 17

El Camino de Bicis es un descenso largo y pronunciado para el que apenas sí deberás esforzarte. ¡Puedes relajarte y pasar de pedalear! ¡Yupiii! Sin embargo, la subida de vuelta es otro cantar; si no tienes unas piernas como las de Induráin, lo vas a pasar mal.

¡Cuidado con los Pantani!

No creas que el Camino de Bicis está frecuentado tan sólo por apacibles parejitas que pasean en tándem; también abundan los ciclistas jóvenes y agresivos con ganas de bronca. Creen que un chiquillo como tú será pan comido.

¿Dónde estamos?

POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Fearow	25-29	★
Doduo	24-28	★
Raticate	25-29	★
Spearow	20-22	★ ★ ★ ★ ★

RUTA 18

Para enlazar el Camino de Bicis con Ciudad Fucsia, deberás tener una bici para pasar la Torre del Guarda. Si no hay bici, no hay entrada.

¡Deshazte de él!

Sube a la Torre del Guarda y podrás cambiar un Slowpoke por un Lickitung. Es el único lugar en el que conseguirás a uno de estos tipos de lengua afilada. ¿A qué estás esperando?



Se encuentra oculta al final de Ruta 10 y no podrás entrar hasta que encuentres la MO03 Surf. Hay un mogollón de ítems pero, ojo al dato, ya que muchos de ellos, en realidad, son Pokémon disfrazados.

ÍTEMS

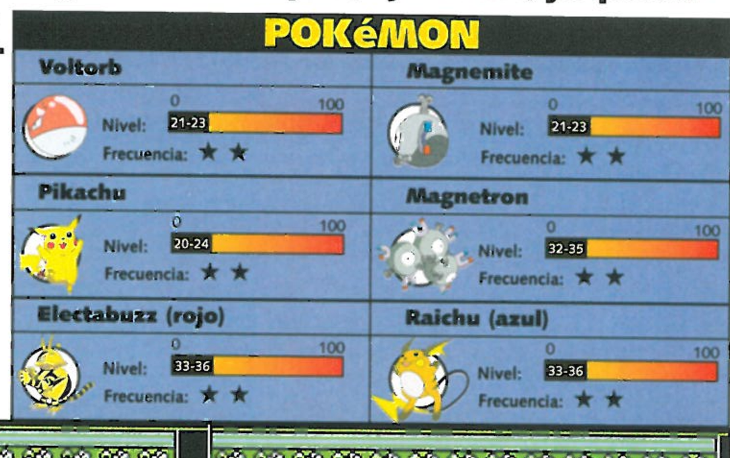
- Carburante
- MT33
- MT25
- Caramelo Raro
- Más PS

¡Qué pe-Zapdos!

A Zapdos tan sólo lo encontrarás en este punto, así que pelea con fuerza, pero no te pases, no sea que se desmaye y desaparezca para siempre. Está armado con ataques Eléctricos/Voladores. Si pretendes cazarlo, necesitarás una Ultra Ball. Procura guardar la partida antes de intentarlo.

Terapia de shock

Los Voltorbs, tienen el mismo aspecto que las Poké Balls. Como intentes recogerlos te dará un calambrazo.



POKéMON

Pokémon	Nivel (0–100)	Frecuencia
Voltorb	21-23	★ ★
Magnemite	21-23	★ ★
Pikachu	20-24	★ ★
Magnetron	32-35	★ ★
Electabuzz (rojo)	33-36	★ ★
Raichu (azul)	33-36	★ ★

Más PS
Caramelo Raro
Zapdos
Ruta 10
Voltorb
Voltorb
Voltorb
Voltorb
Carburante
Voltorb
Voltorb
MT33
MT25
Voltorb
Voltorb
Ruta 10

¿Dónde estamos?



Esta isla remota se encuentra entre las rutas 19 y 20. Para entrar, debes superar las profundidades de una mazmorra tenebrosa con más subidas y bajadas que una montaña rusa. Además, deberás enfrentarte a un puñado de Pokémon duros de pelar.



¡Rodar y rodar!

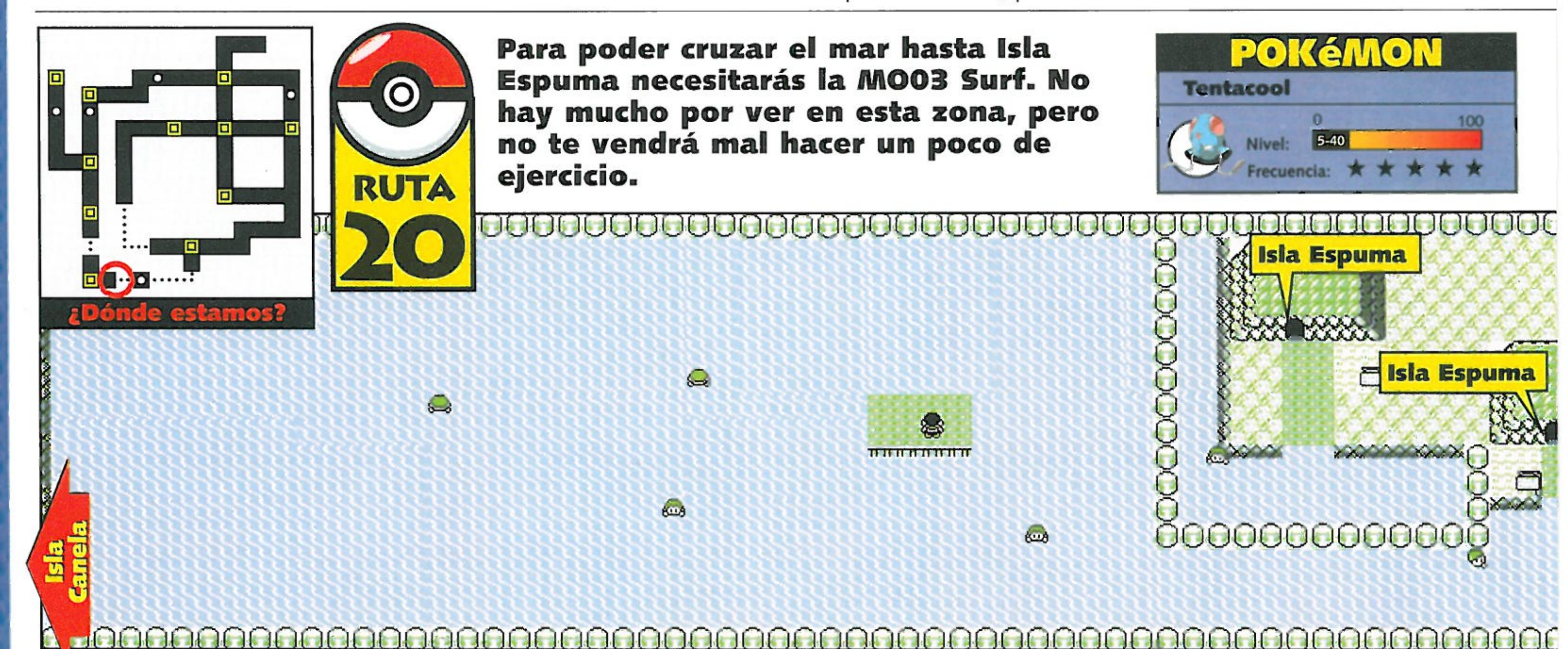
El objetivo principal de Isla Espuma consiste en hacer rodar las dos rocas que hay en la Entrada del nivel hasta el nivel tres. Empújalas por los agujeros con tus Pokémon de Fuerza. El problema es que hay muchos repechos y pendientes y perder el oremus es lo más fácil del mundo. Lo mejor es que las desplaces de una en una y que las sigas en la caída por su agujero. Al final, llegarás a su lado y podrás seguir avanzando hasta que caiga al canal de aguas rápidas, en el nivel tres. A partir de ahí, vuelve atrás y repite el proceso.

¡Calma las aguas!

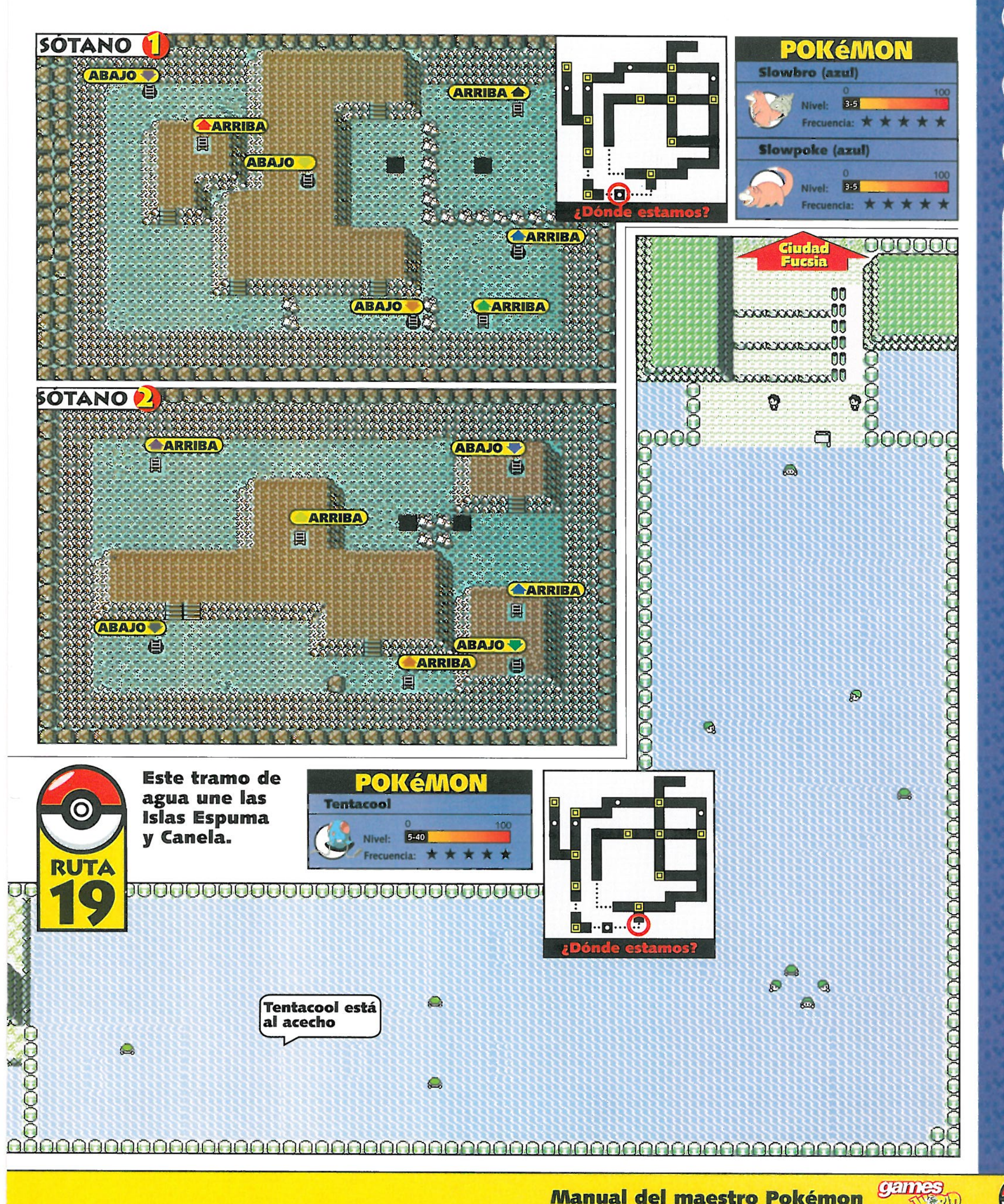
Si consigues transportar a las dos rocas hasta el nivel tres, el torrente atemperará su curso y podrás fluir con él hasta el final. ¡Ya puedes cruzar a salvo!

¡Esa no!

En el nivel tres debes solventar otro puzzle de rocas, pero en esta ocasión tan sólo debes transportar dos rocas que se tocan hasta el



Para poder cruzar el mar hasta Isla Espuma necesitarás la MO03 Surf. No hay mucho por ver en esta zona, pero no te vendrá mal hacer un poco de ejercicio.



Este tramo de agua une las Islas Espuma y Canela.

...SEGUIMOS EN ISLA ESPUMA



POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Staryu (azul)	3-5	★
Krabby (azul)	3-5	★ ★
Psyduck (azul)	3-5	★ ★ ★
Seadra (rojo)	2-5	★
Staryu (rojo)	3-5	★
Kingler (azul)	3-5	★

nivel siguiente. Parece fácil, pero el problema es que hay cuatro rocas y, como te equivoques, quedarán atascadas y no podrás completar la misión. Si esto sucediera, sal de la mazmorra y vuelve a intentarlo.

En las entrañas

En las entrañas de Isla Espuma vive Articuno, un Pokémon muy extraño. Es un tío duro de pelar, así que procura ir bien armado con unas cuantas Ultra Balls. Utiliza ataques Voladores y de Hielo: debilítalo lo justo, no acabes con toda su PS, ya que es la única manera de cazarlo. Como siempre que te encuentres con un espécimen raro, será mejor que guardes la partida antes de ir a por él. Si la cosa sale mal, siempre podrás volver a intentarlo. Es bien fácil.

SÓTANO 4

¡Hola Articuno!

ARRIBA

ARRIBA

¿Puedes detener la corriente?

POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Shellder (rojo)	5	★ ★ ★
Slowbro (rojo)	5	★
Golduck (azul)	5	★

POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Tentacool	5-40	★★★★★
Tangela	28-32	★
Raticate	30	★★
Pidgeotto	30-32	★★
Pidgey	21-23	★★★
Rattata	21-23	★★★



Remonta las aguas de Ruta 21 y llegarás a Pueblo Paleta. ¡Hogar, dulce hogar! Aprovecha para visitar a tu mamá.



Este pueblo misterioso es el último. En él recalarás antes de partir hacia Pueblo Paleta. Desde hace mucho tiempo, es el centro neurálgico de investigación Pokémon.



ÍTEMS
MT35
MT38

Laboratorio Pokémon

Siempre puedes sacar buen provecho de tu visita a los profesores chiflados. Deja allí tu Ámbar Viejo y, al cabo de unos días, en el laboratorio habrán clonado al Aerodactyl para ti. Si dejas el Fósil Helix que recogiste en MT Moon, conseguirás a Kabuto o a Omanyte; todo dependerá de si recogiste el fósil de la derecha o el de la izquierda. Cambia un Ponyta por un Seel. En la Mansión Pokémon hay un montón que está deseando hacer ese trueque. También hay un ítem escondido; si lo pides, podrás recoger una MT35 Metrónomo.

Gimnasio Canela

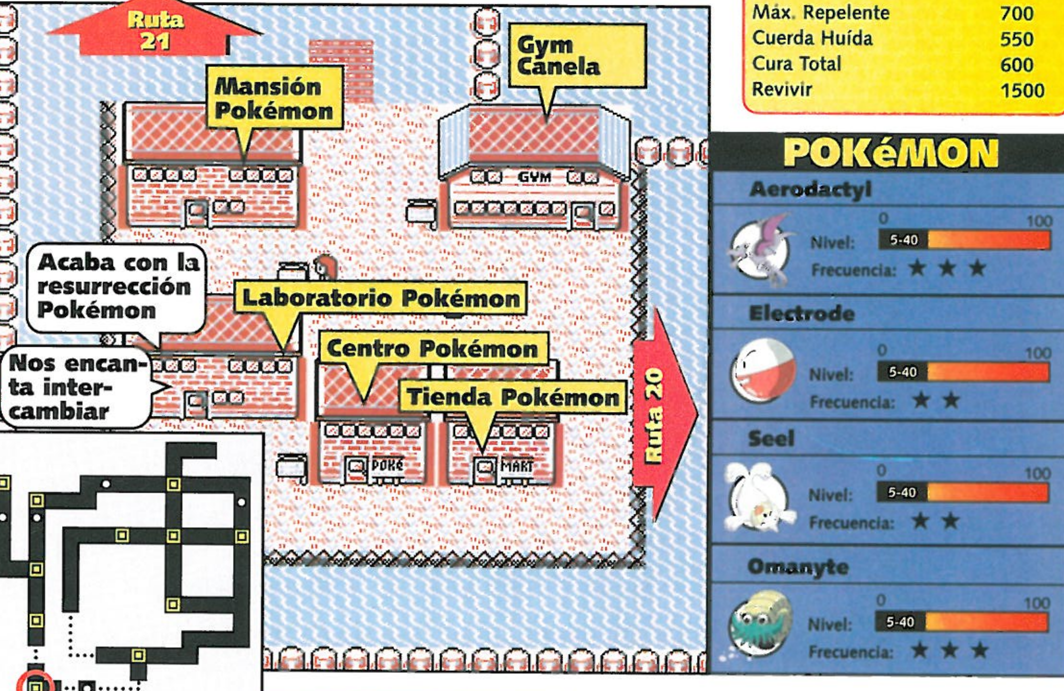
Líder: Blaine
Pokémon: Growlithe (nivel 42), Ponyta (nivel 40), Rapidash (nivel 42), Arcanine (nivel 47)
Premios: Medalla Volcán, MT38 Llamarada

¡La puerta está cerrada! No podrás entrar hasta que hayas recogido la Llave Secreta de la Mansión Pokémon. Una vez dentro, ve hacia las máquinas de las paredes. Cada una te hará una pregunta relacionada con los Pokémon. Si aciertas, podrás seguir adelante. Si fallas, deberás enfrentarte al entrenador. Blaine y sus compinches utilizarán Pokémon tipo Fuego, así que prepara a tus aliados de agua.

Tienda Pokémon

¡Vamos de compras! Es una de las últimas oportunidades que tienes para hacer acopio de contenedores. Si no te llega, gástate la pasta en una Ultra Ball.

ÍTEMS	PRECIO
Ultra Ball	1200
Súper Ball	600
Hiper Poción	1500
Máx. Repelente	700
Cuerda Huída	550
Cura Total	600
Revivir	1500



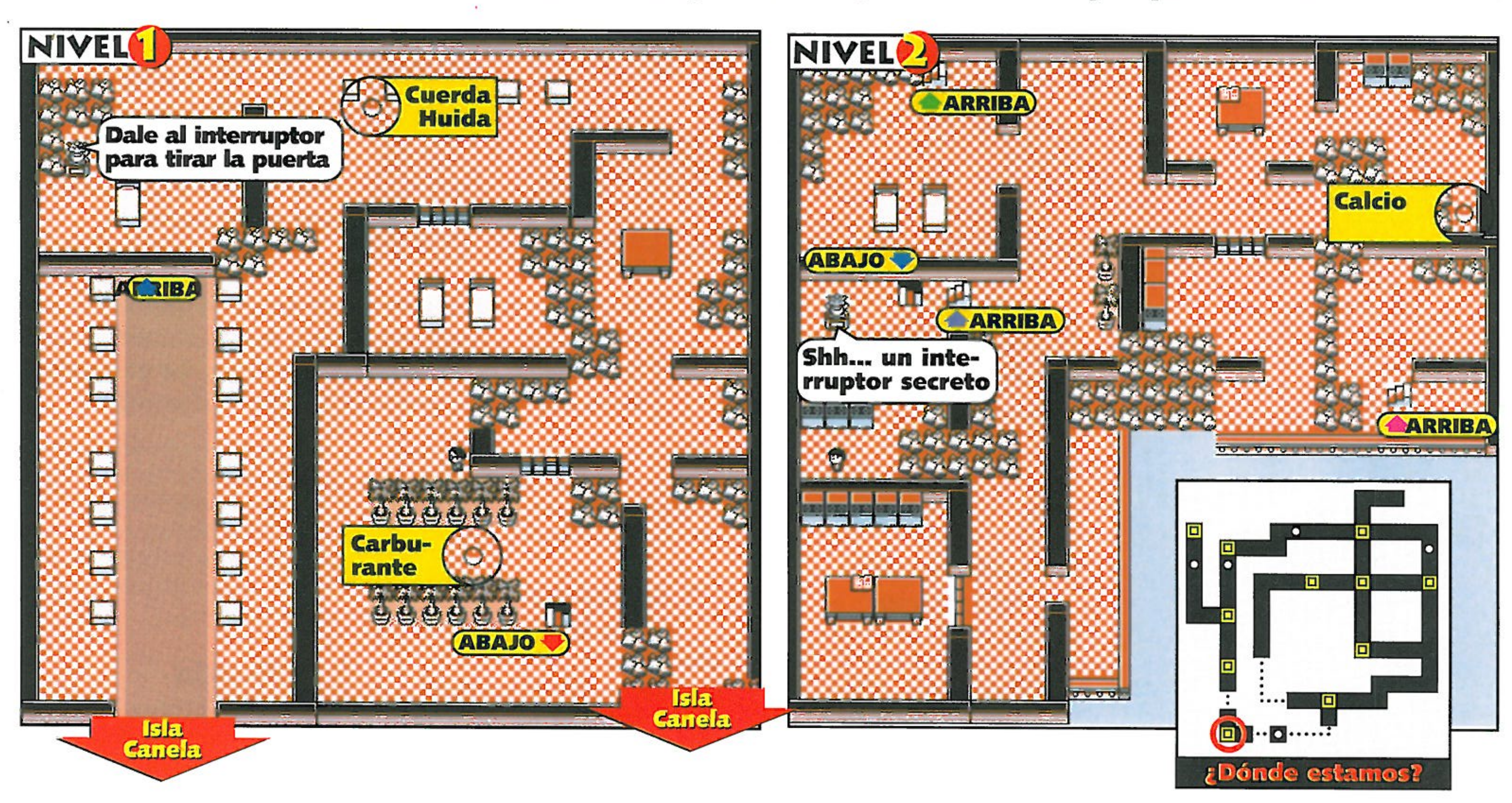
POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Aerodactyl	5-40	★★★
Electrode	5-40	★★
Seel	5-40	★★
Omanyte	5-40	★★★





Escondida en las profundidades de la Mansión Pokémon descansa la Llave Secreta o, al menos, así reza la leyenda. Este edificio en ruinas oculta muchos misterios: ¿cómo se abren las puertas?, ¿de verdad hay aquí un sótano?...



NIVEL 3

ABAJO

Sabes lo que quieres

Hierro

ABAJO

Toma carrerilla y salta

Nivel 2

Nivel 1

ABAJO

Máx. Poción

SÓTANO

Caramelo Raro

MT22

Lucha conmigo

Llave Secreta

Restau. Todo

ARRIBA

Activa el interruptor

MT14

POKéMON

Pokémon	Lugar	Nivel	Frecuencia
Ponyta	B,1,2,3	28-36	★★★★★
Weezing (rojo)	B,1,2,3	37-42	★★
Grimer (rojo)	B,1,2,3	30-35	★★
Growlithe (rojo)	B,1,2,3	32-35	★★★★
Koffing (rojo)	B,1,2,3	30-35	★★★★★
Muk	B,2,3	37-42	★
Weezing (azul)	B,1,2,3	37-42	★
Grimer (azul)	B,1,2,3	30-35	★★★★★
Magmar (azul)	B,3	34-38	★★
Koffing (azul)	B,1,2,3	30-35	★★
Vulpix (azul)	B,1,2,3	32-35	★★★★

ÍTEMS

- Cuerda Huida
- Carburante
- Calcio
- Máx. Poción
- Hierro
- Restau. Todo
- Caramelo Raro
- MT14
- MT22
- Llave Secreta

Pulsa los botones adecuados

Tras dar unas cuantas vueltas, te parecerá que la mansión es como un laberinto impenetrable. En más de una ocasión, los escombros impiden el paso y, además, no parece haber forma de abrir esas dichosas puertas. El secreto está en las estatuas. Cada una oculta un interruptor secreto que sirve para abrir las puertas. Parece sencillo, pero no lo es. Por desgracia, también cierra puertas que antes estaban abiertas, por lo que deberás accionar diversos botones si quieres explorar toda la mansión. Para que te quede claro, en el mapa aparecen las puertas en su posición inicial, antes de que aprietes botón alguno.

Salto al vacío

Cuando hayas explorado todo el edificio, seguro que piensas que no hay forma humana de bajar al sótano. Puedes ver la puerta en la sala de la escalera que baja, pero siempre está cerrada cuando llegas a este punto. ¡Hay que buscar otra solución! Lo único que debes hacer es saltar desde la cornisa más pequeña del tercer piso: aterrizarás justo en el lugar que pretendes.

¡Al ladrón!

El edificio está repleto de saqueadores; si pasas de ellos, ellos pasarán de ti. Sin embargo, vale la pena meterte con ellos, ya que manejan una pasta considerable. Por la misma razón, también deberías luchar con los científicos.

¡Consigue experiencia!

En la mansión viven Pokémon de Fuego y de Veneno, por lo que deberías utilizar los de tipo Tierra, que les sacan ventaja a ambos. Su nivel va de 30 a 40 y, si les ganas, conseguirás muchos puntos de experiencia. Es el lugar ideal para entrenarse.

Mew: ¿quién es ese?

Por todo el edificio en ruinas encontrarás diversos periódicos con unos artículos que hablan de un Pokémon llamado Mew y de su pariente, Mewtwo. Puede que se trate de una pista relacionada con algo que descubrirás más adelante.

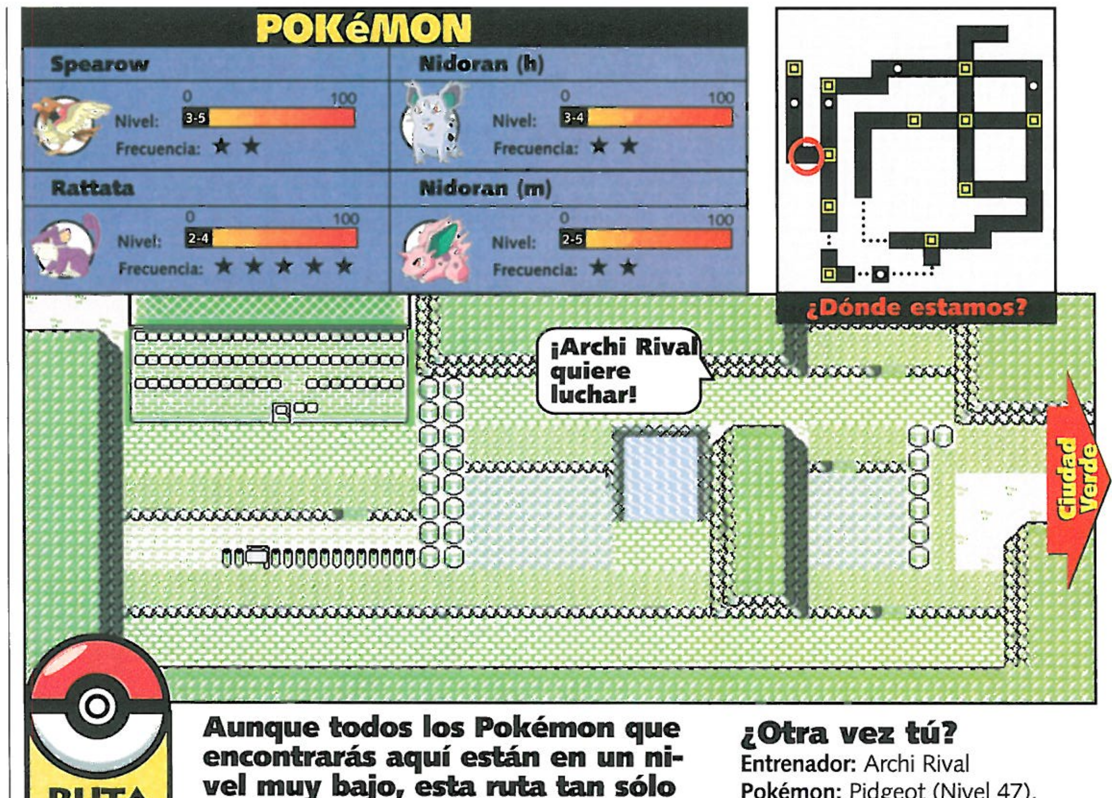
¿Dónde están las llaves, matarile...?

¿Dónde estará la dichosa Llave Secreta? Pues nada más y nada menos que en las profundidades del sótano, en su extremo más alejado. Recógela, vuelve atrás y prepárate para enfrentarte a Blaine en Ciudad Canela.



POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Spearow	3-5	★ ★
Nidoran (h)	3-4	★ ★
Rattata	2-4	★ ★ ★ ★ ★
Nidoran (m)	2-5	★ ★

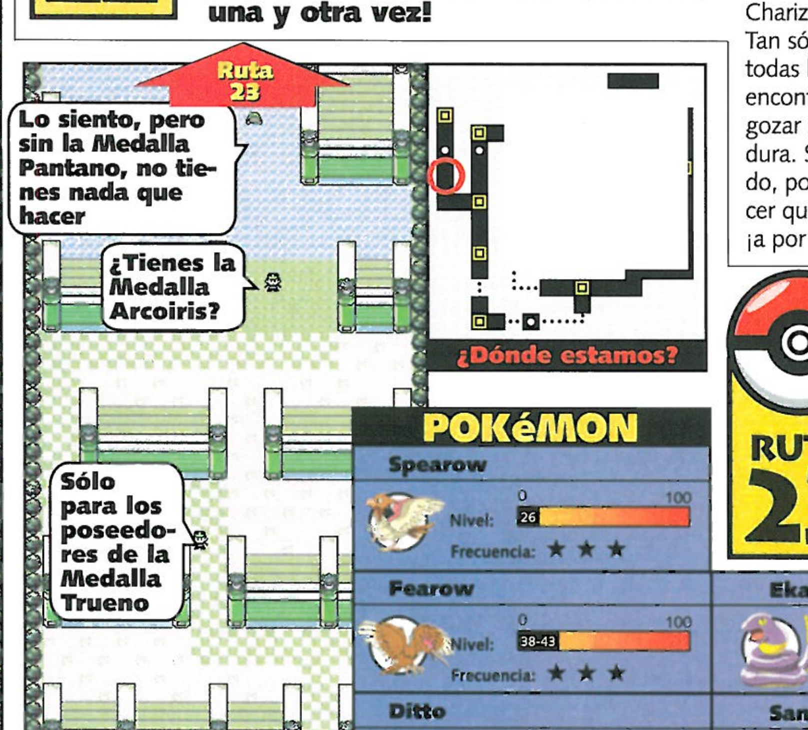


RUTA 22

Aunque todos los Pokémon que encontrarás aquí están en un nivel muy bajo, esta ruta tan sólo conduce a un callejón sin salida hasta que consigues recoger todas las Medallas Entrenador. ¡Volverás una y otra vez!

¿Otra vez tú?

Entrenador: Archi Rival
Pokémon: Pidgeot (Nivel 47), Rhyhorn (Nivel 45), Growlithe (Nivel 45), Exeggcute (Nivel 47), Alakazam (Nivel 50), Bulbasaur/Charizard/Venusaur (Nivel 53)
Tan sólo cuando hayas conseguido todas las Medallas Entrenador te encontrarás con tu archi rival para gozar de acción Pokémon pura y dura. Su equipo es muy equilibrado, por lo que te costará más vencer que en otras ocasiones. Pero, ¡a por él!

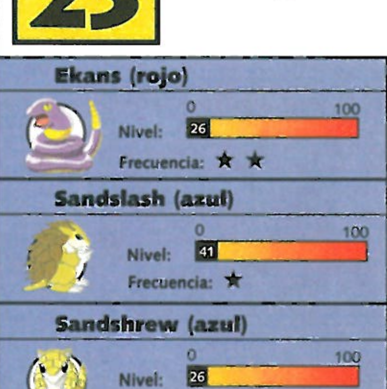




Si no tienes las ocho medallas, los vigilantes no te permitirán viajar por esta región.

POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Spearow	26	★ ★ ★
Fearow	38-43	★ ★ ★
Ekans (rojo)	26	★ ★
Ditto	33-43	★ ★ ★
Sandslash (azul)	41	★
Arbok (rojo)	41	★ ★
Sandshrew (azul)	26	★ ★ ★





Tanto los entrenadores como los Pokémon Salvajes de este tramo, la mazmorra final, están a un nivel altísimo. Hay cantos rodantes e interruptores por todas partes, por lo que necesitarás una criatura equipada con la MO04 Fuerza. Si te quedas atascado, dirígete a otro piso y vuelve a entrar para colocar todas las rocas en su sitio de nuevo.

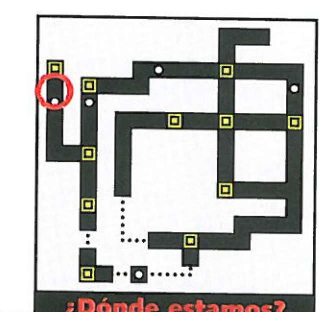
ÍTEMS
- MT05
- MT17
- MT43
- MT47
- Caramelo Raro
- Protec. Esp.
- Máx. Revivir
- Restau. Todo

Puzzlemanía

En Calle Victoria, la solución de los puzzles consiste, en llevar rodando las rocas hasta los interruptores que hay cerca para abrir las puertas, Al igual que Isla Espuma, debes procurar no empujar las rocas contra las paredes, para que no te resulte imposible volverlas a mover.

Tú eliges

Tan sólo puedes elegir un ítem: MT43 Ataque Aéreo o Caramelo Raro, ya que la roca bloquea al otro. Para conseguir los dos, sal y vuelve a entrar en el nivel. Las rocas volverán a estar en sus posiciones originales (sigue también este consejo si te equivocas de rocas).



NIVEL 1

MT43

Vuelve a buscar otro ítem

ARRIBA

Caramelo Raro

Ruta 23

CALLE VICTORIA

SEGUIMOS EN LA CALLE VICTORIA

NIVEL 2

Guarda Especial
Hacia Guarida Moltres
MT17
Hacia Guarida Moltres
ARRIBA
SALIDA
Ruta 23
ABAJO
MT05
ARRIBA
¡Aquí caen piedras!

¿Qué roca?

No hay ninguna roca que concuerde con uno de los interruptores del Nivel 2, así que tráete una desde el piso de arriba.

Listos, ¡ya!

Moltres está en el nivel 2: para cazarlo ve al nivel 3 por la Guarida de Moltres y luego vuelve al nivel 2 desde la escalera marcada. ¡Guarda la partida antes de pelear con él!

POKéMON

Pokémon	Nivel	Frecuencia
Marowak	43	★
Machoke	41-45	★
Golbat	40-41	★
Geodude	26	★★★★
Onix	36-45	★★★★★
Graveler	41-43	★
Zubat	22-26	★★★
Machop	22-24	★★★★★
Venomoth	40	★★



MESETA AÑIL

La prueba final: debes enfrentarte al Alto Mando. Has recorrido un largo camino, chaval, pero para convertirte en el número uno, aún te queda mucho por andar.

ÍTEMS	PRECIO
Ultra Ball	200
Súper Ball	600
Restaurar Todo	3000
Máxima Poción	2500
Cura Total	600
Revivir	1500
Máximo Repel.	700

¡Huye!

Si tu equipo no está bien conjuntado y su experiencia no está bordeando los 50 largos, no tienes ni la más mínima posibilidad de ganar la batalla siguiente. Será mejor que vuelvas a Calle Victoria para conseguir algo más de experiencia.

De rebajas

Dentro de Meseta Añil hay una especie de combinado de Tienda Pokémon y Centro Pokémon. Asegurate de que tu bien equilibrado equipo de Pokémon de nivel alto está en buena forma y a tope de energías. En segundo lugar, compra como una maruja en época de rebajas. Compra Máxima Poción, Restaurar Todo, Revivir... Tus Pokémon cargarán sus pilas a plena potencia. Recoge todos los Elixires y Éters que encuentres, ya que, debido a tus movimientos, te quedarás sin PP.

¡Crees que puedes derrotar a mis Pokémon Agua?

El Alto Mando

Deberás enfrentarte a estos cuatro entrenadores súper duros de uno en uno, pero tus malheridos Pokémon no podrán descansar entre asalto y asalto. Es más, cada uno de estos malvados cuenta con de cinco Poké-mon cada uno, que van desde el nivel 50 hasta el 60 o más. Es fundamental que reordenes el orden de tus Pokémon para cada batalla, de modo que el que esté arriba en cuente con ventaja.

¡No les durarás ni cinco segundos a mis Pokémon lucha y Fuego!

Entrenador: Lorelei
Pokémon: Dewgong (nivel 54), Cloyster (nivel 53), Slowbro (nivel 54), Jynx (nivel 56), Lapras (nivel 56)
Lorelei es una auténtica dama de hielo, así que si tu equipo está formado por Pokémon Fuego, Lucha o Roca, podrás fundir todas sus esperanzas de vencerte.
Entrenador: Bruno
Pokémon: Onix (nivel 53), Hitmonchan (nivel 55), Hitmonlee (nivel 55), Onix (nivel 56),



NIVEL 3

ABAJO
CAPTURA A MOLTRES POR AQUÍ
Restau. Todo
ABAJO
ABAJO
A LA SALIDA
¡Méteme en el agujero!
ABAJO
A LA SALIDA

Machamp (nivel 58)
Bruno confía más en la fuerza que en el cerebro, de modo que podrás superar a sus Pokémon Lucha con Pokémon Voladores y Psíquicos.
Entrenador: Agatha
Pokémon: Gengar (nivel 56), Golbat (nivel 56), Haunter (nivel 55), Arbok (nivel 58), Gengar (nivel 60)
Esta tétrica dama prefiere a los Pokémon fantasmales, y lo malo es que no hay ningún otro Pokémon que tenga ventaja sobre éstos. Se trata de utilizar Pokémon que, como mínimo, tampoco tengan desventajas, tales como los de Fuego y Agua. Ni se te ocurra probar con los de Lucha, Veneno y Psíquico.
Entrenador: Lance
Pokémon: Gyarados (nivel 58), Dragonair (nivel 56), Dragonair (nivel 56), Aerodactyl (nivel 60), Dragonite (nivel 62)
Lance confía en el extraordinario poder del dragón para vencer a sus asustados rivales. Como ya habrás imaginado, es el más poderoso de los cuatro. Sin lugar a dudas, los Pokémon de Hielo son los más adecuados.

La batalla final

Y eso es todo. Has vencido al Alto Mando y ya puedes reclamar el cetro que te distinga como el mejor Entrenador Pokémon de la historia. Aunque, falta un pequeño detalle: todavía tienes que volver a luchar contra tu Archi Rival y sin tiempo para que tu equipo descanse antes de la pelea rival.
Entrenador: Archi Rival
Pokémon: Pidgeot, Alakazam, Rhydon. Los tres Pokémon restantes dependerán del Pokémon que eligió al principio.

Si eligió	Sus Pokémon son
Charmander	Exeggutor, Gyarados, Charizard
Squirtle	Exeggutor, Arcanine, Blastoise
Bulbasaur	Arcanine, Gyarados, Venusaur

Tu archi rival viene esta vez con un equipo muy equilibrado. ¡Pero no es infalible! Debes seguir nuestros consejos:

Pokémon de Archi Rival:	Utiliza
Pidgeot	Eléctrico
Alakazam	Psíquico
Rhydon	Agua o Planta
Exeggutor/Venusaur	Fuego
Arcanine/Charizard	Agua o Roca
Gyarados/Blastoise	Eléctrico

Al fin...

Si ganas la batalla final, tanto tú como tus Pokémon habréis conseguido entrar en museo de la Fama. ¡Por fin! Como premio, conseguirás acceder además a la Mazmorra Rara, en la que podrás encontrar a un montón de Pokémon de coleccionista. Y, al contrario que el resto de entrenadores, puedes enfrentarte al Alto Mando y a tu Archi Rival tantas veces como quieras. Es una táctica que va de perlas para disparar tu cuenta bancaria de modo que puedas comprar las Ultra Balls que faltan en tu colección. ¡Esto me gusta!





Has vencido al Alto Mando y te has proclamado rey de los entrenadores. ¿Qué vendrá a continuación? Adéntrate en la Mazmorra Rara y recoge tantos Pokémon extraños como puedas. No te olvides de Mewtwo, que por algo has llegado hasta este punto.

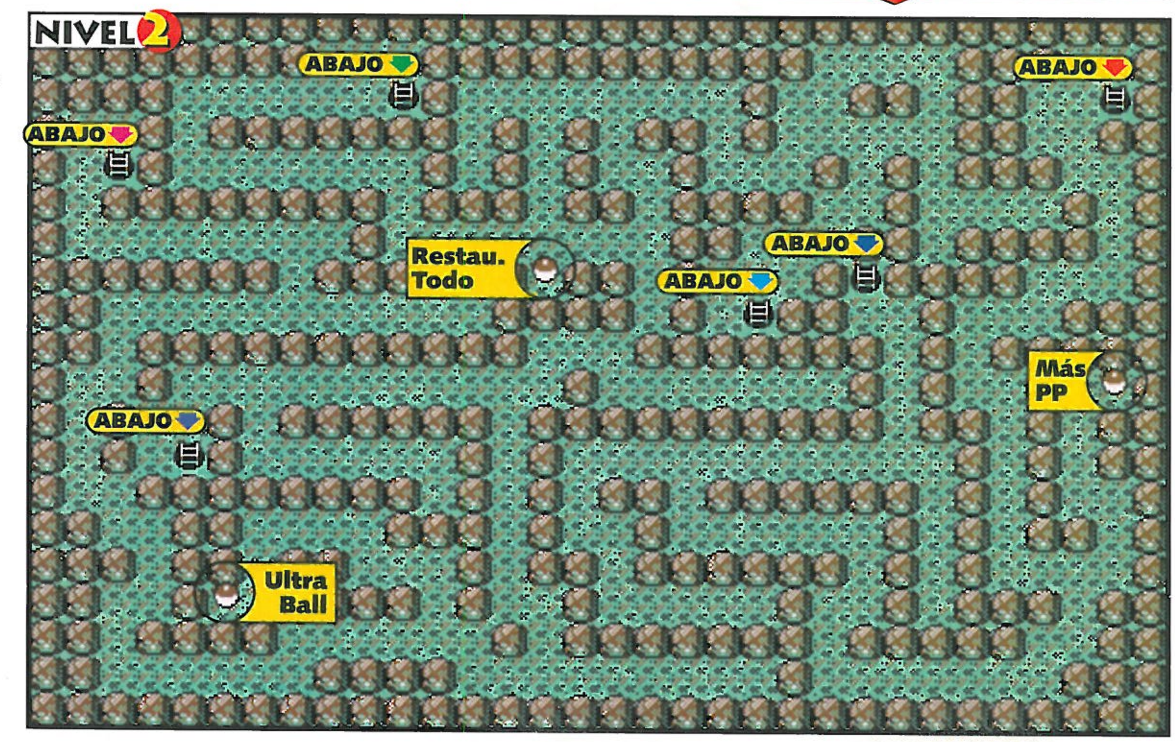
NIVEL 1

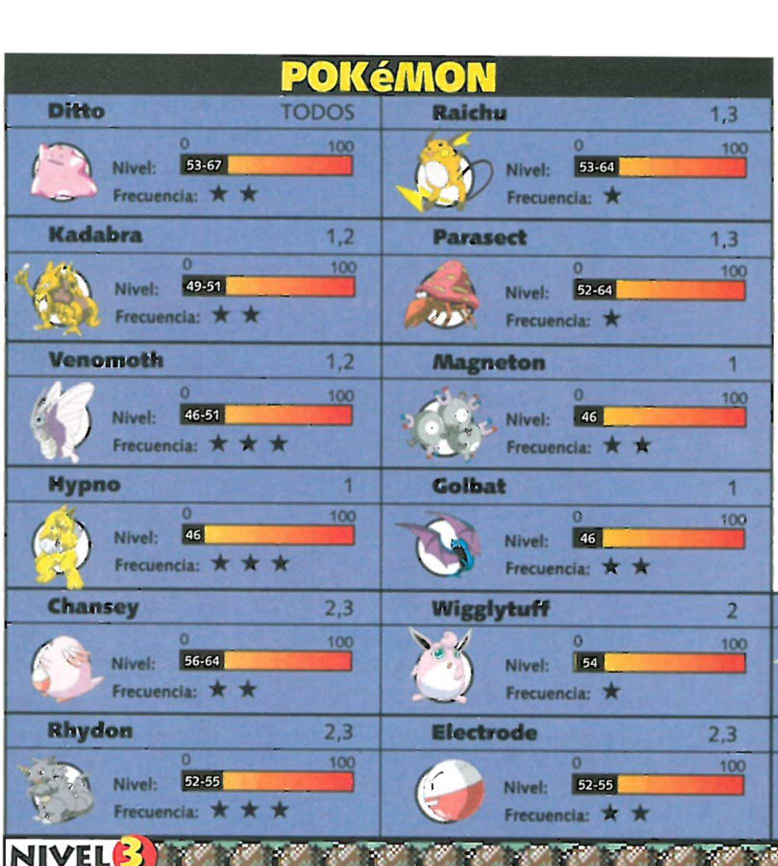
Pepita
ARRIBA
ARRIBA
Elixir máx.
ARRIBA
ABAJO
ARRIBA
ARRIBA
ARRIBA
Restau. Todo
Ciudad Celeste

¡Chicos duros!

Cuando el pase de los créditos haya finalizado, pulsa "start" para acceder al menú principal y selecciona "continuar". Dirígete a Ruta 24 y avanza hacia el Norte de Ciudad Celeste. A continuación, zambúllete en el agua y nada hacia el sur para llegar a la cueva en la que se encuentra la Mazmorra Rara. Los Pokémon de este lugar cuentan con unos niveles que oscilan entre el cincuenta y los sesenta y tantos, así que estarías loco si pretendieras enfrentarte a todos. Si quieres sobrevivir y capturar a Mewtwo ahorra fuerzas.

ÍTEMS
- Máximo Elixir
- Pepita
- Restaurar Todo x2
- Más PP
- Ultra Ball x2
- Máximo Revivir





POKéMON

Pokémon	Zona	Nivel (0-100)	Frecuencia
Ditto	TODOS	53-67	★ ★
Raichu	1,3	53-64	★
Kadabra	1,2	49-51	★ ★
Parasect	1,3	52-64	★
Venomoth	1,2	46-51	★ ★ ★
Magneton	1	46	★ ★
Hypno	1	46	★ ★ ★
Golbat	1	46	★ ★
Chansey	2,3	56-64	★ ★
Wigglytuff	2	54	★
Dodrio	1,2	49-51	★ ★
Marowak	2,3	52-55	★
Rhydon	2,3	52-55	★ ★ ★
Electrode	2,3	52-55	★ ★
Arbok (rojo)	1,3	52-57	★
Sandslash (azul)	1,3	25-57	★

Mewtwo

Mewtwo, con un nivel 70, es una presa difícil de capturar. Puedes embolsártelo con una Ultra Ball, pero si todavía tienes en tu poder la Súper Ball, ha llegado el momento de utilizarla.

¡Los quiero a todos!

En tu camino de vuelta, tienes la oportunidad de cazar a un montón de Pokémon extraños. El problema es que casi todos cuentan con unos niveles muy experimentados y puede que tus Pokémon no sean adecuados para esta misión. ¡Pero no te rindas! Acabas de proclamarte Campeón de Entrenadores Pokémon. Sal de Mazmorra Rara y vuelve a Ciudad Celeste (nada hacia el norte y continua hacia el sur por la Ruta 24) y, cuando llegues allí, intercambia tus Pokémon; utiliza el PC del Centro Pokémon para dar con un adversario que se adapte a tus necesidades. A continuación, vuelve a Mazmorra Rara y atrapa a tu presa.

En este momento, deberías gozar de acceso libre a todas las zonas, así que explora todo lo que quieras, porque quizá encuentres algún Pokémon raro que todavía falte en tu colección. Sin embargo, recuerda que sólo podrás tener los 150 cuando intercambies. ¡Feliz día de caza!

NIVEL 3

Máx. Revivir

ARRIBA

Ultra Ball

Mewtwo

¿Dónde estamos?



63 Abra

Visto Mío Mote

Tipo: Psíquico

Evolución: Abra > Kadabra (Nivel 16) > Alakazam (Intercambiado)
Localización: Ruta 24, 25, Esquina de Intercambio
Altura: 0,9 m.
Peso: 19.5 Kg.
Pokédex: Usando su habilidad para leer las mentes, puede olfatear el peligro y teletransportarse.

Ataque	Nivel	Tipo
Teletransporte	TODOS	Psíquico



142 Aerodactyl

Visto Mío Mote

Tipo: Roca/Volador

Evolución: Aerodactyl
Localización: Isla Canela (de Ámbar)
Altura: 1,8 m.
Peso: 59.0 Kg.
Pokédex: Un feroz Pokémon prehistórico que ataca a sus enemigos valiéndose de sus afilados colmillos.

Ataque	Nivel	Tipo
Ataque Ala	TODOS	Volador
Agilidad	TODOS	Psíquico
Supersónico	33	Normal
Mordisco	38	Normal
Derribo	45	Normal
Hiper Rayo	54	Normal



65 Alakazam

Visto Mío Mote

Tipo: Psíquico

Evolución: Abra > Kadabra (Nivel 16) > Alakazam (Intercambiado)
Altura: 1,5 m.
Peso: 48.0 Kg.
Pokédex: Posee un cerebro equiparable a la mejor computadora. Su cociente intelectual roza el 5.000.

Ataque	Nivel	Tipo
Teletransporte	TODOS	Psíquico
Confusión	16	Psíquico
Anulación	20	Normal
Psico-Rayo	27	Psíquico
Recuperación	31	Normal
Psíquico	38	Psíquico
Reflejo	42	Psíquico



24 Arbok

Visto Mío Mote

Tipo: Veneno

Evolución: Ekans > Arbok (Nivel 22)
Localización: Ruta 23, Mazmorra Rara
Altura: 3,5 m.
Peso: 65,0 Kg.
Pokédex: Se rumorea que las feroces marcas de su panza cambian dependiendo de su estado de ánimo.

Ataque	Nivel	Tipo
Repetición	TODOS	Normal
Malicioso	TODOS	Normal
Picotazo Venenoso	TODOS	Veneno
Mordisco	17	Normal
Deslumbrar	27	Normal
Chirrido	36	Normal
Ácido	47	Veneno



59 Arcanine

Visto (X) Mío (X) **Mote**

Tipo: Fuego

Evolución: Growllithe > Arcanine (Piedra Fuego)
Altura: 1,9 m.
Peso: 155,0 Kg.
Pokédex: Un Pokémon que ha sido admirado durante mucho tiempo por su belleza y su gracia, así como por sus alas.



Ataque	Nivel	Tipo
Rugido	TODOS	Normal
Ascuas	TODOS	Fuego
Malicioso	TODOS	Normal
Derribo	TODOS	Normal



144 Articuno

Visto (X) Mío (X) **Mote**

Tipo: Hielo/Volador

Evolución: Articuno
Localización: Islas Espuma
Altura: 1,7 m.
Peso: 55,4 Kg.
Pokédex: Una legendaria ave Pokémon que dicen se aparecía a los condenados que andaban perdidos por las heladas montañas.

Ataque	Nivel	Tipo
Picotazo	TODOS	Volador
Rayo hielo	TODOS	Hielo
Ventisca	51	Hielo
Agilidad	55	Psíquico
Neblina	60	Hielo



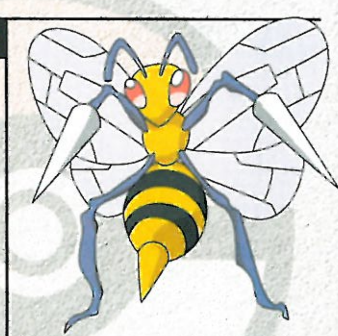
15 Beedrill




Visto (X) Mío (X) **Mote**

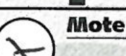
Tipo: Bicho/Veneno

Evolución: Weedle > Kakuna (Nivel 7) > Beedrill (Nivel 10)
Altura: 1,0 m.
Peso: 29.5 Kg.
Pokédex: Vuela a gran velocidad y ataca usando su aguijón. Su picadura es muy venenosa.



Ataque	Nivel	Tipo
Ataque Furia	12	Normal
Foco Energía	16	Normal
Doble Ataque	20	Bicho
Furia	25	Normal
Pin Misil	30	Bicho
Agilidad	35	Psíquico

69 Bellsprout



Visto (X) Mío (X) **Mote**

Tipo: Planta/Veneno

Evolución: Bellsprout > Weepingbell (Nivel 21) > Victreebel (Piedra Hoja)
Localización: Ruta 5, 6, 7, 12, 13, 14, 15, 24, 25
Altura: 0,7 m.
Peso: 4.0 Kg.
Pokédex: Un Pokémon carnívoro que caza y come bichos. Utiliza sus pies-raíces para extraer agua.



Ataque	Nivel	Tipo
Látigo Cepa	TODOS	Planta
Desarrollo	TODOS	Normal
Repetición	13	Normal
Polvo Venenor	15	Veneno
Somnífero	18	Planta
Paralizador	21	Planta
Ácido	26	Veneno
Hoja Afilada	33	Planta
Portazo	42	Normal



Blastoise

Visto  Mío — Mote

Tipo: Agua

Evolución: Squirtle > Watortle (Nivel 16) > Blastoise (Nivel 36)
Altura: 1,6 m.
Peso: 85.5 Kg.
Pokédex: Un Pokémon que cuenta con proyectiles acuáticos a presión en su caparazón. Muy útiles para placajes rápidos.



Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Látigo	TODOS	Normal
Burbuja	TODOS	Agua
Pistola Agua	TODOS	Agua
Mordisco	24	Normal
Refugio	31	Agua
Cabezazo	42	Normal
Hidro Bomba	52	Agua

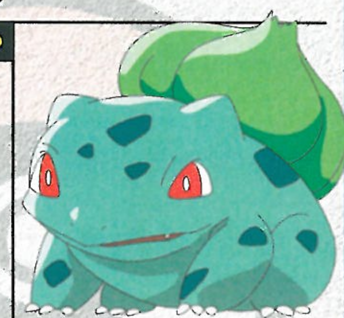


Bulbasaur

Visto — Mío — Mote

Tipo: Planta/Veneno

Evolución: Bulbasaur > Ivysaur (Nivel 16) > Venusaur (Nivel 32)
Localización: Laboratorio del Profesor Oak
Altura: 0,7 m. **Peso:** 6,9 Kg.
Pokédex: Al nacer, se plantó una semilla en su espalda. Misteriosamente, esa planta ha crecido a la vez que el Pokémon.



Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Gruñido	TODOS	Normal
Drenadoras	7	Planta
Látigo Cepa	13	Planta
Polvo Veneno	20	Veneno
Hoja Afilada	27	Planta
Gruñido	34	Normal
Somnífero	41	Planta
Rayo Solar	48	Planta

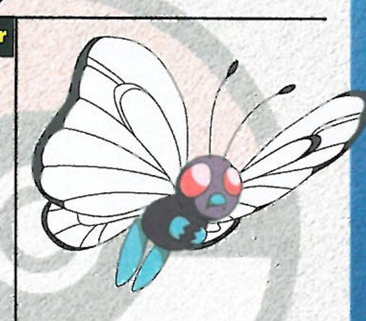


Butterfree

Visto  Mío — Mote

Tipo: Bicho/Volador

Evolución: Caterpie > Metapod (Nivel 7) > Butterfree (Nivel 10)
Altura: 1,1 m.
Peso: 32.0 Kg.
Pokédex: Durante el combate, bate con gran fuerza sus alas y esparce un polvo tóxico por doquier.



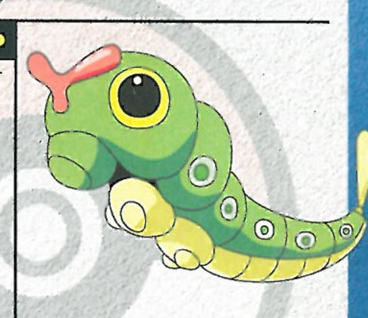
Ataque	Nivel	Tipo
Confusión	12	Psíquico
Polvo Veneno	15	Veneno
Paralizador	16	Planta
Somnífero	17	Planta
Supersónico	21	Normal
Remolino	26	Normal
Psico-Rayo	32	Psíquico

Caterpie

Visto  Mío  Mote

Tipo: Bicho

Evolución: Caterpie > Metapod (Nivel 7) > Butterfree (Nivel 10)
Localización: Bosque Verde, Ruta 2, 24, 25 **Altura:** 0,3 m. **Peso:** 2,9 Kg.
Pokédex: Sus patitas están recubiertas con un líquido que le permite trepar por paredes y pendientes fácilmente.

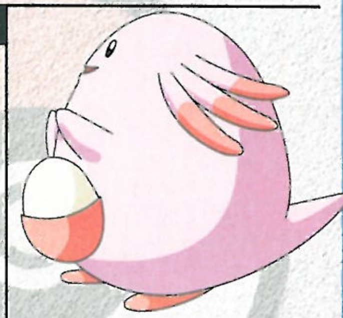


Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Disparo Demora	TODOS	Bicho



113 Chansey

Visto  Mío Mote



Tipo: **Normal**

Evolución: Chansey
Localización: Zona Safari, Mazmorra Rara
Altura: 1,1 m.
Peso: 34.6 Kg.
Pokédex: Un extraño y escurridizo Pokémon que dicen trae la felicidad a aquellos que logran dar con él.

Ataque	Nivel	Tipo
Destructor	TODOS	Normal
Doblebofetón	TODOS	Normal
Canto	24	Normal
Gruñido	30	Normal
Reducción	38	Normal
Rizo Defensa	44	Normal
Pantalla Luz	48	Psíquico
Doble Filo	54	Normal



6 Charizard

Visto Mío Mote

Tipo: **Fuego/Volador**

Evolución: Charmander > Charmeleon (Nivel 16) > Charlizard (Nivel 36)
Altura: 1,7 m.
Peso: 90.5 Kg.
Pokédex: Expira fuego por la boca, por lo que ha causado algún que otro incendio accidental.

Ataque	Nivel	Tipo
Arañazo	TODOS	Normal
Gruñido	TODOS	Normal
Ascuas	TODOS	Fuego
Malicioso	TODOS	Normal
Furia	TODOS	Normal
Cuchillada	36	Normal
Lanzallamas	46	Fuego
Giro Fuego	55	Fuego



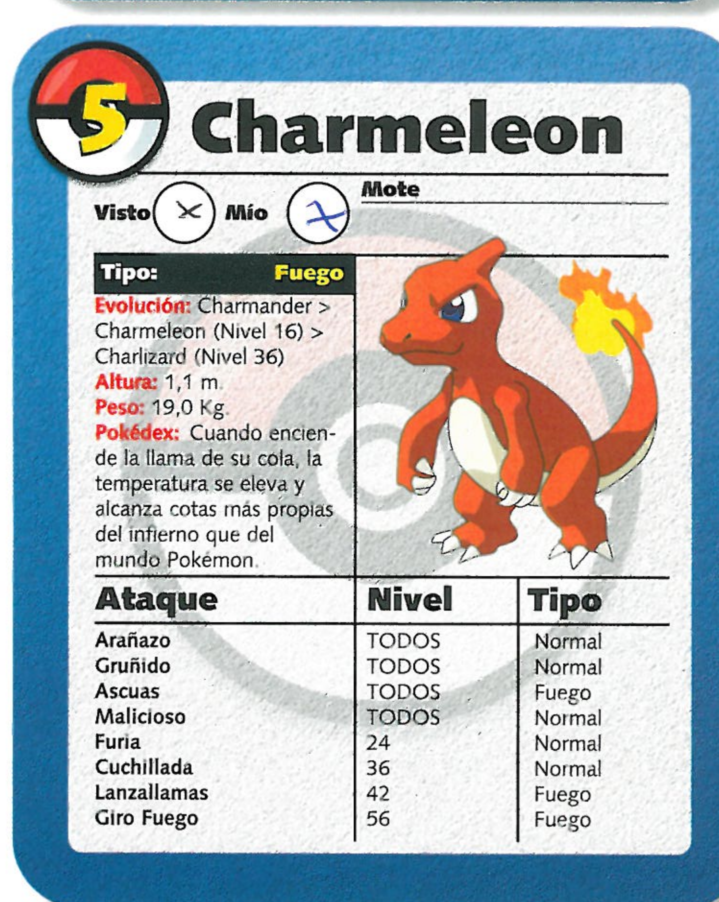
4 Charmander

Visto Mío Mote

Tipo: **Fuego**

Evolución: Charmander > Charmaleon (Nivel 16) > Charlizard (Nivel 36)
Localización: Laboratorio del Profesor Oak
Altura: 0,6m. **Peso:** 8.5 Kg.
Pokédex: Prefiere los lugares cálidos. Cuando llueve, una llama se enciende en la punta de su cola para darle calor.

Ataque	Nivel	Tipo
Arañazo	TODOS	Normal
Gruñido	TODOS	Normal
Ascuas	9	Fuego
Malicioso	15	Normal
Furia	22	Normal
Cuchillada	30	Normal
Lanzallamas	38	Fuego
Giro Fuego	46	Fuego



5 Charmeleon

Visto Mío Mote

Tipo: **Fuego**

Evolución: Charmander > Charmeleon (Nivel 16) > Charlizard (Nivel 36)
Altura: 1,1 m.
Peso: 19,0 Kg.
Pokédex: Cuando enciende la llama de su cola, la temperatura se eleva y alcanza cotas más propias del infierno que del mundo Pokémon.

Ataque	Nivel	Tipo
Arañazo	TODOS	Normal
Gruñido	TODOS	Normal
Ascuas	TODOS	Fuego
Malicioso	TODOS	Normal
Furia	24	Normal
Cuchillada	36	Normal
Lanzallamas	42	Fuego
Giro Fuego	56	Fuego

POKéDEX



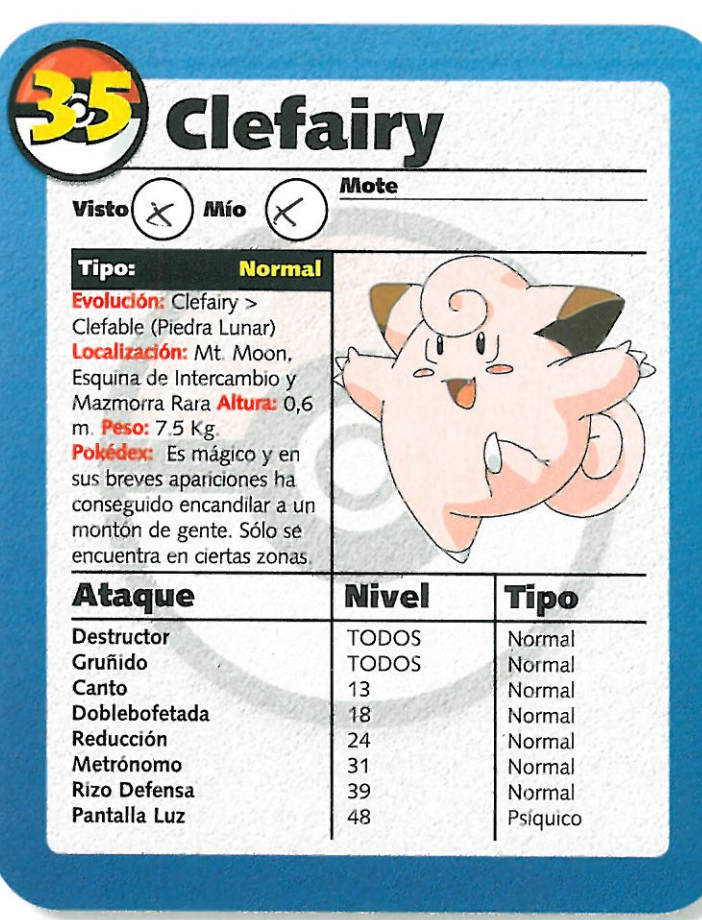
36 Clefable

Visto (X) Mío (X) **Mote**

Tipo: **Normal**

Evolución: Clefairy > Clefable (Piedra Lunar) **Altura:** 1,3 m. **Peso:** 40,0 Kg. **Pokédex:** Una especie de hada Pokémon muy tímido. No se deja ver casi nunca y se esconde en cuanto oye a gente.

Ataque	Nivel	Tipo
Canto	TODOS	Normal
Doblebofetada	TODOS	Normal
Reducción	TODOS	Normal
Metrónomo	TODOS	Normal



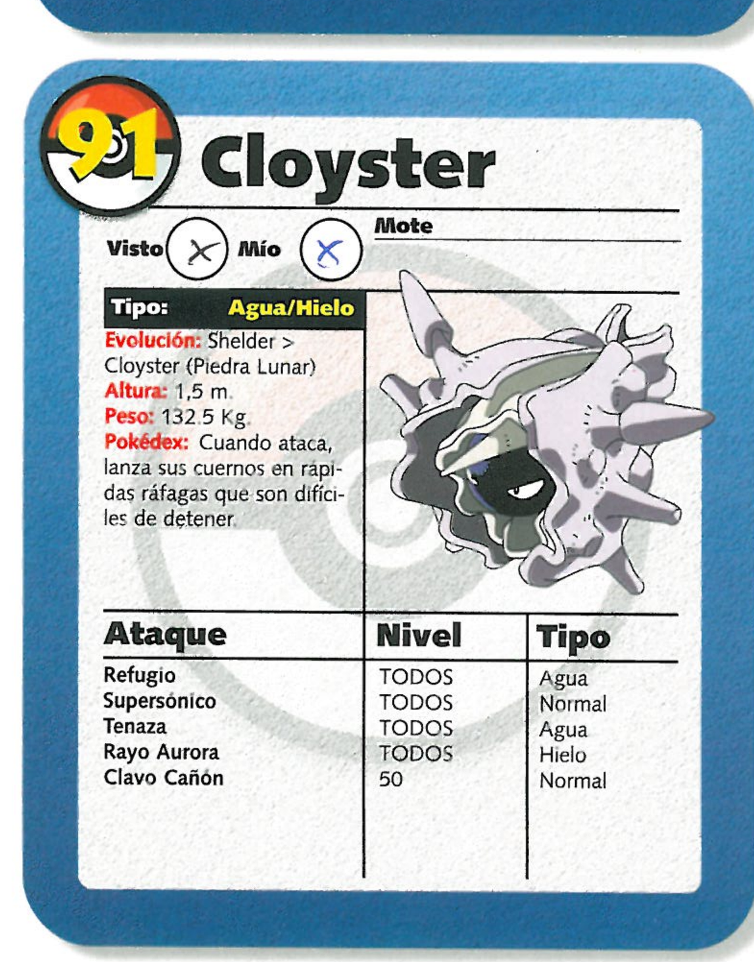
35 Clefairy

Visto (X) Mío (X) **Mote**

Tipo: **Normal**

Evolución: Clefairy > Clefable (Piedra Lunar) **Localización:** Mt. Moon, Esquina de Intercambio y Mazmorra Rara **Altura:** 0,6 m. **Peso:** 7,5 Kg. **Pokédex:** Es mágico y en sus breves apariciones ha conseguido encandilar a un montón de gente. Sólo se encuentra en ciertas zonas.

Ataque	Nivel	Tipo
Destructor	TODOS	Normal
Gruñido	TODOS	Normal
Canto	13	Normal
Doblebofetada	18	Normal
Reducción	24	Normal
Metrónomo	31	Normal
Rizo Defensa	39	Normal
Pantalla Luz	48	Psíquico



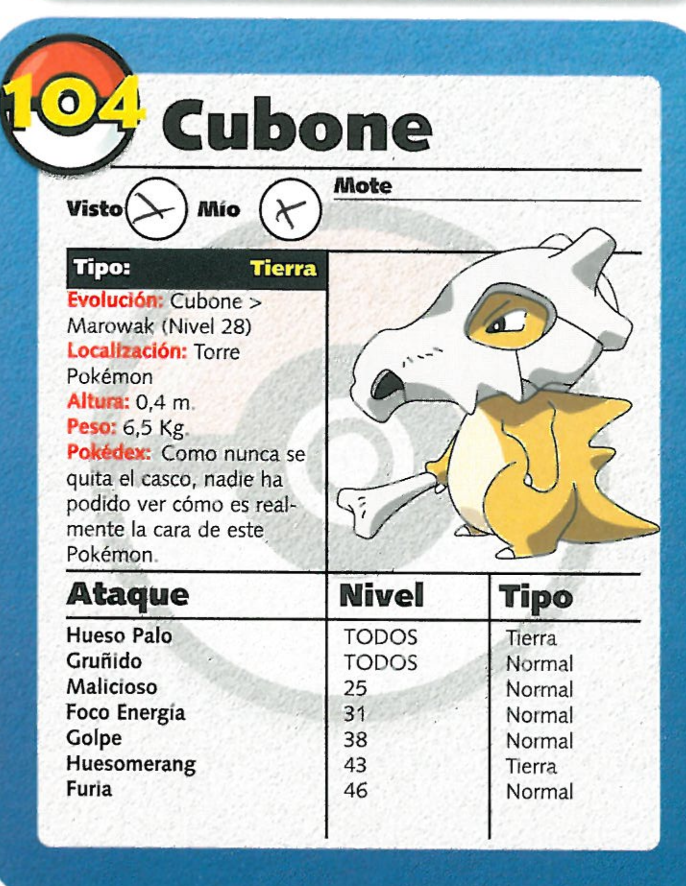
91 Cloyster

Visto (X) Mío (X) **Mote**

Tipo: **Agua/Hielo**

Evolución: Shelder > Cloyster (Piedra Lunar) **Altura:** 1,5 m. **Peso:** 132,5 Kg. **Pokédex:** Cuando ataca, lanza sus cuernos en rápidas ráfagas que son difíciles de detener.

Ataque	Nivel	Tipo
Refugio	TODOS	Agua
Supersónico	TODOS	Normal
Tenaza	TODOS	Agua
Rayo Aurora	TODOS	Hielo
Clavo Cañón	50	Normal



104 Cubone

Visto (X) Mío (X) **Mote**

Tipo: **Tierra**

Evolución: Cubone > Marowak (Nivel 28) **Localización:** Torre Pokémon **Altura:** 0,4 m. **Peso:** 6,5 Kg. **Pokédex:** Como nunca se quita el casco, nadie ha podido ver cómo es realmente la cara de este Pokémon.

Ataque	Nivel	Tipo
Hueso Palo	TODOS	Tierra
Gruñido	TODOS	Normal
Malicioso	25	Normal
Foco Energía	31	Normal
Golpe	38	Normal
Huesomerang	43	Tierra
Furia	46	Normal



87 Dewgong



Visto Mío **Mote**

Tipo:	**Agua/Hielo**

Evolución: Seel > Dewgong (Nivel 34)
Localización: Islas Espuma
Altura: 0,7 m.
Peso: 120.0 Kg.
Pokédex: Almacena energía térmica en su cuerpo. Nada a velocidades muy altas, incluso en aguas prácticamente congeladas.



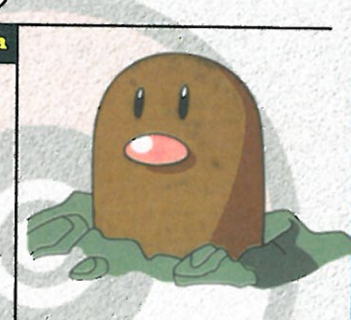
Ataque	Nivel	Tipo
Golpe Cabeza	TODOS	Normal
Gruñido	TODOS	Normal
Rayo Aurora	35	Hielo
Descanso	44	Psíquico
Derribo	50	Normal
Rayo Hielo	56	Hielo

50 Diglett

Visto Mío **Mote**

Tipo:	**Tierra**

Evolución: Diglett > Dugtrio (Nivel 26)
Localización: Cueva de Diglett
Altura: 0.2 m.
Peso: 0.8 Kg.
Pokédex: Vive aproximadamente un metro bajo tierra, donde se alimenta de las raíces de las plantas. A veces, asoma su cabecita.



Ataque	Nivel	Tipo
Arañazo	TODOS	Normal
Gruñido	15	Normal
Excavar	19	Tierra
Ataque Arena	24	Normal
Cuchillada	31	Normal
Terremoto	40	Tierra



132 Ditto

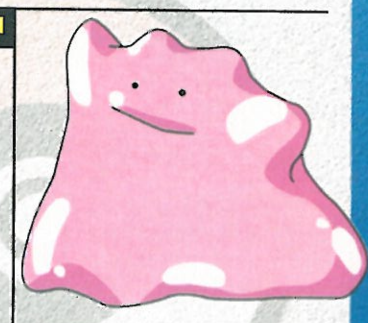




Visto Mío **Mote**

Tipo:	**Normal**

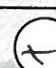
Evolución: Ditto
Localización: Ruta 13, 14, 15, 23. Mazmorra Rara
Altura: 0,3 m.
Peso: 4.0 Kg.
Pokédex: Es capaz de copiar el código genético de sus enemigos para instantáneamente transformarse en una réplica de ellos.



Ataque	Nivel	Tipo
Transformación	TODOS	Normal



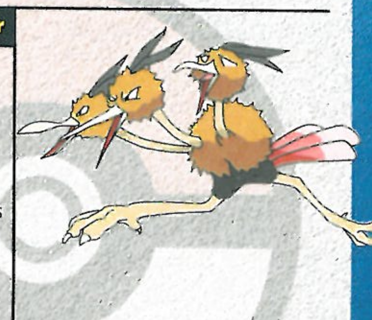
85 Dodrio



Visto Mío **Mote**

Tipo:	**Normal/Volador**

Evolución: Doduo > Dodrio (Nivel 31)
Localización: Mazmorra Rara
Altura: 1,8 m.
Peso: 85.2 Kg.
Pokédex: Sus tres cerebros le permiten elucubrar complejos planes. Cuando dos cabezas duermen, la otra vigila despierta.



Ataque	Nivel	Tipo
Picotazo	TODOS	Volador
Gruñido	TODOS	Normal
Ataque Furia	TODOS	Normal
Pico Taladro	TODOS	Volador
Furia	39	Normal
Tri-Ataque	45	Normal
Agilidad	51	Psíquico

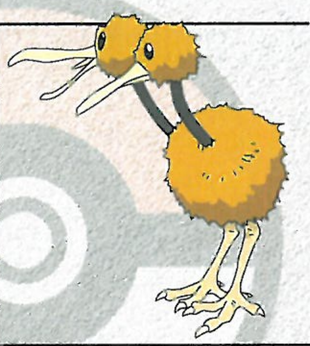
POKéDEX



84 Doduo

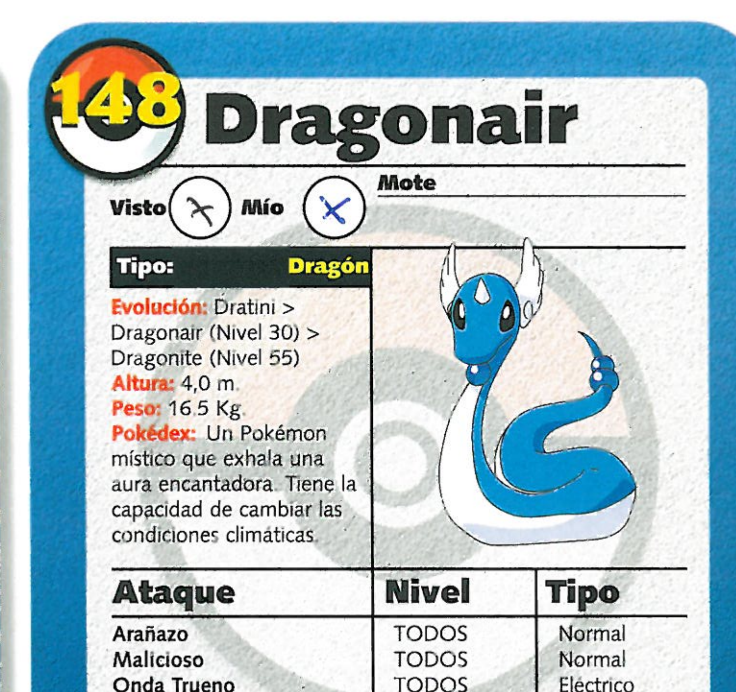
Visto Mío Mote

Tipo: Normal/Volador



Evolución: Doduo > Dodrio (Nivel 31)
Localización: Ruta 16, 17, 18, Zona Safari **Altura:** 1,4 m. **Peso:** 39.2 Kg.
Pokédex: Un pájaro Pokémon que sustituye su falta de capacidad para volar con la gran rapidez de sus patas. Sus pisadas son gigantes.

Ataque	Nivel	Tipo
Picotazo	TODOS	Volador
Gruñido	20	Normal
Ataque Furia	24	Normal
Pico Taladro	30	Volador
Furia	36	Normal
Tri-Ataque	40	Normal
Agilidad	44	Psíquico



148 Dragonair

Visto Mío Mote

Tipo: Dragón

Evolución: Dratini > Dragonair (Nivel 30) > Dragonite (Nivel 55)
Altura: 4,0 m.
Peso: 16.5 Kg.
Pokédex: Un Pokémon místico que exhala una aura encantadora. Tiene la capacidad de cambiar las condiciones climáticas.

Ataque	Nivel	Tipo
Arañazo	TODOS	Normal
Malicioso	TODOS	Normal
Onda Trueno	TODOS	Eléctrico
Agilidad	TODOS	Psíquico
Portazo	35	Normal
Furia Dragón	45	Psíquico
Hiper-Rayo	55	Normal



149 Dragonite

Visto Mío Mote

Tipo: Dragon/Volador

Evolución: Dratini > Dragonair (Nivel 30) > Dragonite (Nivel 55)
Altura: 2,2 m.
Peso: 210.0 Kg.
Pokédex: Una rareza dentro de los Pokémon marinos. Dicen que su inteligencia iguala a la de los humanos.

Ataque	Nivel	Tipo
Arañazo	TODOS	Normal
Malicioso	TODOS	Normal
Onda Trueno	TODOS	Eléctrico
Agilidad	TODOS	Psíquico
Portazo	TODOS	Normal
Furia Dragón	TODOS	Dragón
Hiper-Rayo	60	Normal



147 Dratini

Visto Mío Mote

Tipo: Dragón

Evolución: Dratini > Dragonair (Nivel 30) > Dragonite (Nivel 55)
Localización: Zona Safari, Esquina de Intercambio
Altura: 1,8 m. **Peso:** 3.3 Kg.
Pokédex: Fue considerado un Pokémon mítico hasta que recientes estudios descubrieron una colonia en el fondo del mar.

Ataque	Nivel	Tipo
Arañazo	TODOS	Normal
Malicioso	TODOS	Normal
Onda Trueno	10	Eléctrico
Agilidad	20	Psíquico
Portazo	30	Normal
Furia Dragón	40	Dragón
Hiper-Rayo	50	Normal



96 Drowzee

Visto (X) Mío 

Mote

Tipo: Psíquico



Evolución: Drowzee > Hypno (Nivel 26)
Localización: Ruta 11
Altura: 1,0 m.
Peso: 32.4 Kg.
Pokédex: Pone a sus enemigos a dormir y se come sus sueños. A veces sufre empachos de tanto comer.

Ataque	Nivel	Tipo
Destructor	TODOS	Normal
Hipnosis	TODOS	Psíquico
Anulación	12	Normal
Confusión	17	Psíquico
Golpe Cabeza	24	Normal
Gas Venenoso	29	Veneno
Psíquico	32	Psíquico
Meditación	37	Psíquico

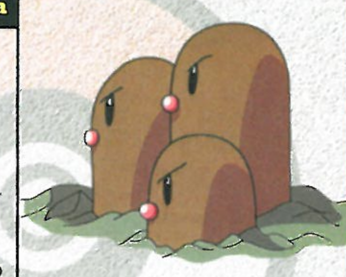


51 Dugtrio

Visto (X) Mío (X)

Mote

Tipo: Tierra



Evolución: Diglett > Dugtrio (Nivel 26)
Localización: Cueva de Diglett
Altura: 0,7 m.
Peso: 33.3 Kg.
Pokédex: Un Diglett triplicado. Es capaz de provocar grandes terremotos al crear sus madrigueras bajo tierra.

Ataque	Nivel	Tipo
Arañazo	TODOS	Normal
Gruñido	TODOS	Normal
Excavar	TODOS	Tierra
Ataque Arena	TODOS	Normal
Cuchillada	35	Normal
Terremoto	47	Tierra

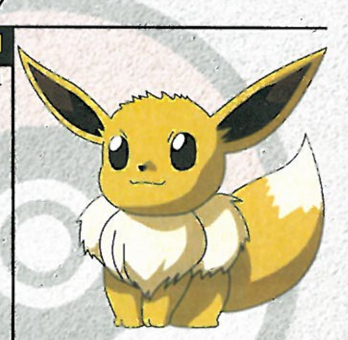


133 Eevee

Visto  Mío 

Mote

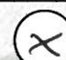
Tipo: Normal



Evolución: Vaporeon (Piedra Agua) > Jolteon (Piedra Trueno) > Flareon (Piedra Fuego)
Localización: Ciudad Azulona **Altura:** 0,3 m.
Peso: 6.5 Kg
Pokédex: Su código genético es irregular. Si se le expone a la radiación que emiten las rocas, muta.

Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Ataque Arena	TODOS	Normal
Ataque Rápido	27	Normal
Látigo	31	Normal
Mordisco	37	Normal
Derribo	45	Normal

23 Ekans

Visto  Mío 

Mote

Tipo: Veneno



Evolución: Ekans > Arbok (Nivel 22)
Localización: Ruta 4, 8, 9, 10, 11, 23 **Altura:** 2,0 m.
Peso: 6.9 Kg
Pokédex: Se desplaza silenciosa y sigilosamente. Se come los huevos de las aves que encuentra en sus nidos (como Pidgey y Spearow).

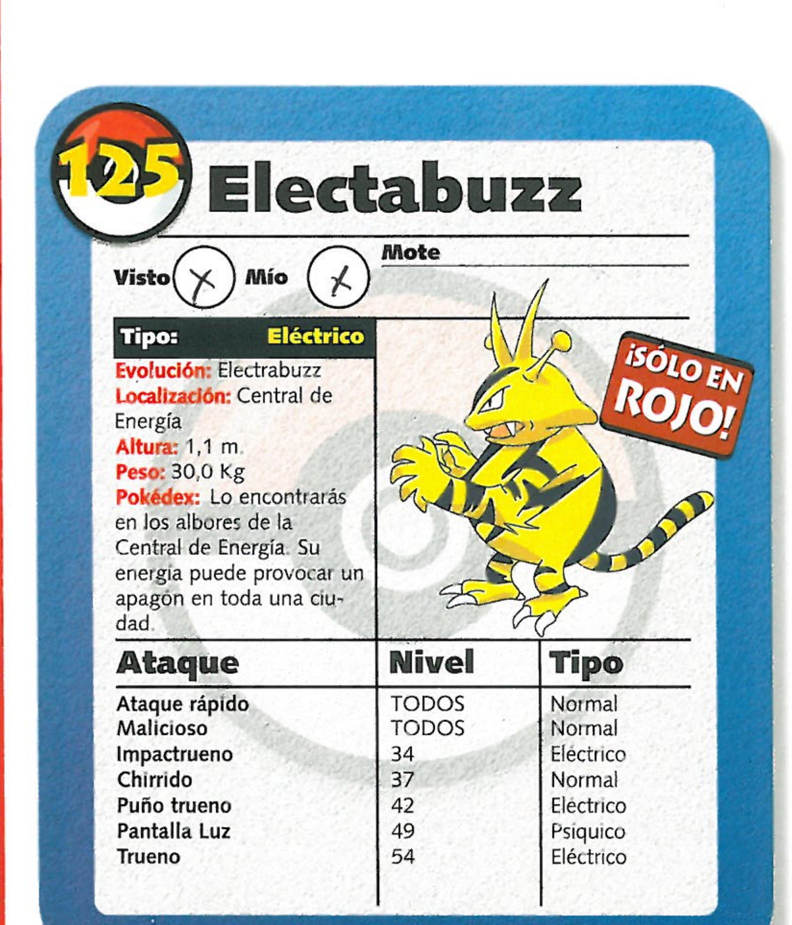
Ataque	Nivel	Tipo
Arañazo	TODOS	Normal
Malicioso	TODOS	Normal
Picotazo Venenoso	10	Veneno
Mordisco	17	Normal
Deslumbrar	24	Normal
Chirrido	31	Normal
Ácido	38	Veneno

125 Electabuzz

Visto (X) Mío (X) **Mote**

Tipo: Eléctrico

Evolución: Electrabuzz
Localización: Central de Energía
Altura: 1,1 m.
Peso: 30,0 Kg
Pokédex: Lo encontrarás en los albores de la Central de Energía. Su energía puede provocar un apagón en toda una ciudad.



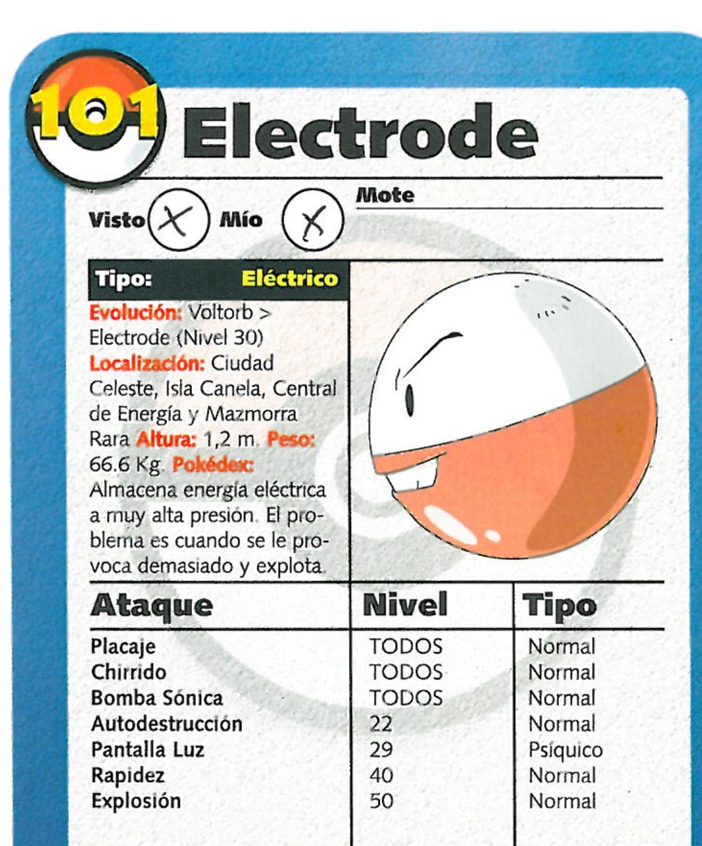
Ataque	Nivel	Tipo
Ataque rápido	TODOS	Normal
Malicioso	TODOS	Normal
Impactrueno	34	Eléctrico
Chirrido	37	Normal
Puño trueno	42	Eléctrico
Pantalla Luz	49	Psíquico
Trueno	54	Eléctrico

101 Electrode

Visto (X) Mío (X) **Mote**

Tipo: Eléctrico

Evolución: Voltorb > Electrode (Nivel 30) **Localización:** Ciudad Celeste, Isla Canela, Central de Energía y Mazmorra Rara **Altura:** 1,2 m. **Peso:** 66.6 Kg. **Pokédex:** Almacena energía eléctrica a muy alta presión. El problema es cuando se le provoca demasiado y explota.



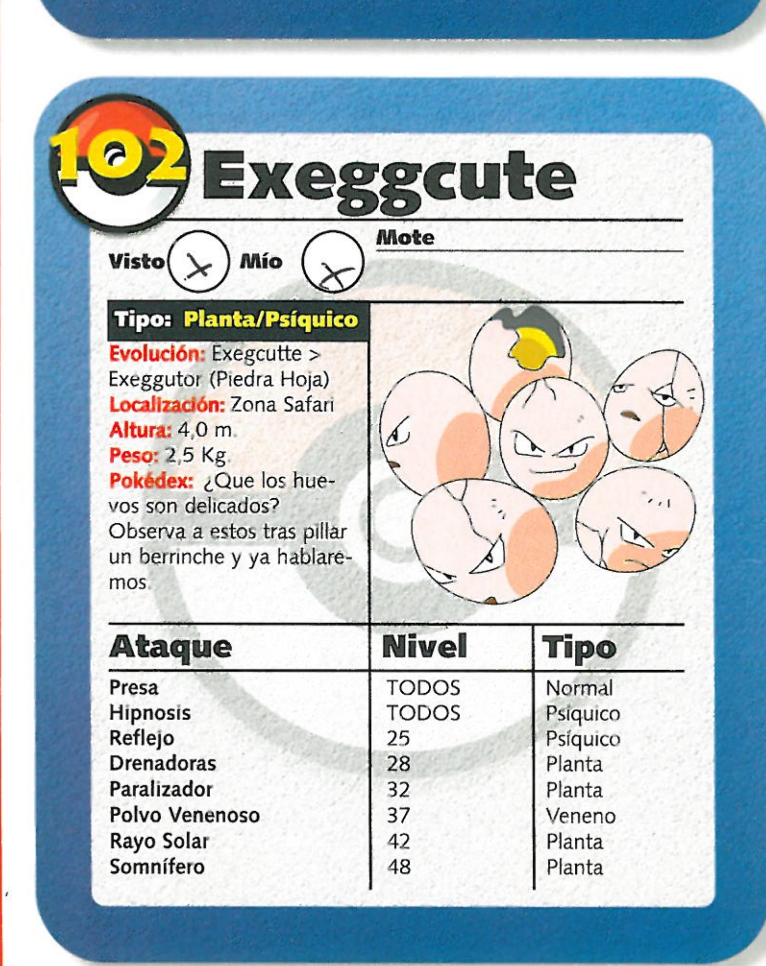
Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Chirrido	TODOS	Normal
Bomba Sónica	TODOS	Normal
Autodestrucción	22	Normal
Pantalla Luz	29	Psíquico
Rapidez	40	Normal
Explosión	50	Normal

102 Exeggcute

Visto (X) Mío (X) **Mote**

Tipo: Planta/Psíquico

Evolución: Exegcutte > Exeggutor (Piedra Hoja)
Localización: Zona Safari
Altura: 4,0 m.
Peso: 2,5 Kg.
Pokédex: ¿Que los huevos son delicados? Observa a estos tras pillar un berrinche y ya hablaremos.



Ataque	Nivel	Tipo
Presa	TODOS	Normal
Hipnosis	TODOS	Psíquico
Reflejo	25	Psíquico
Drenadoras	28	Planta
Paralizador	32	Planta
Polvo Venenoso	37	Veneno
Rayo Solar	42	Planta
Somnífero	48	Planta

103 Exeggutor

Visto (X) Mío (X) **Mote**

Tipo: Planta/Psíquico

Evolución: Exeggcute > Exeggutor (Piedra Hoja)
Altura: 2,0 m.
Peso: 120,0 Kg.
Pokédex: La leyenda dice que, en algunas ocasiones, sus cabezas se desprenden y siguen como Exeggcute.



Ataque	Nivel	Tipo
Presa	TODOS	Normal
Hipnosis	TODOS	Psíquico
Pisotón	28	Normal

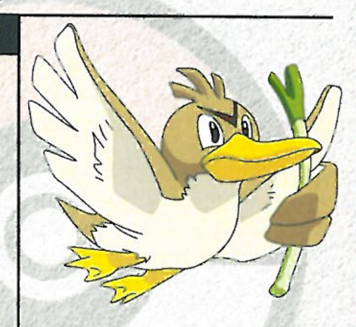


Farfetch'd

Visto  Mío

Mote

Tipo: Normal/Volador



Evolución: Farfetch'd
Localización: Ciudad Carmín
Altura: 0,8 m.
Peso: 15,0 Kg.
Pokédex: Como puedes ver, siempre lleva consigo el tallo de una cebolla. Le es muy útil, pues lo usa a modo de espada.

Ataque	Nivel	Tipo
Picotazo	TODOS	Volador
Ataque Arena	TODOS	Normal
Malicioso	7	Normal
Ataque Furia	15	Normal
Danza Espada	23	Normal
Agilidad	31	Psíquico
Cuchillada	39	Normal

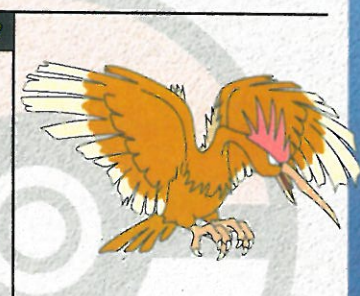


Fearow

Visto  Mío

Mote

Tipo: Normal/Volador

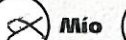
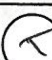


Evolución: Spearow > Fearow (Nivel 20)
Localización: Ruta 17, 18, 23.
Altura: 1,2 m.
Peso: 38,0 Kg.
Pokédex: Sus enormes alas le permiten permanecer horas en el aire sin necesidad de parar a tomar algo por el camino.

Ataque	Nivel	Tipo
Picotazo	TODOS	Volador
Gruñido	TODOS	Normal
Malicioso	TODOS	Normal
Ataque Furia	TODOS	Normal
Movimiento Espejo	25	Volador
Pico Taladro	34	Volador
Agilidad	43	Psíquico



Flareon

Visto Mío

Mote

Tipo: Fuego



Evolución: Eevee > Flareon (Piedra Fuego)
Altura: 0,9 m.
Peso: 25,0 Kg.
Pokédex: Cuando almacena suficiente cantidad de energía térmica, su temperatura corporal puede alcanzar los 1000 grados.

Ataque	Nivel	Tipo
Placaje / Ataque Arena	TODOS	Normal
Ataque Rápido	27	Normal
Ascuas	31	Fuego
Látigo	37	Normal
Mordisco	40	Normal
Malicioso	42	Normal
Giro Fuego	44	Fuego
Furia	48	Normal
Lanzallamas	54	Fuego

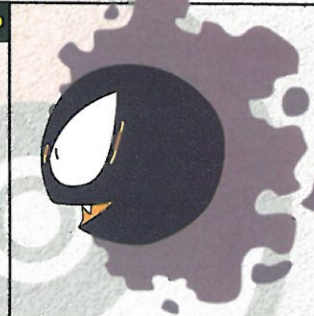


Gastly

Visto  Mío 

Mote

Tipo: Fantasma/Veneno



Evolución: Gastly > Haunter (Nivel 25) > Gengar (Intercambiado)
Localización: Torre Pokémon **Altura:** 1,3 m.
Peso: 0,1 Kg.
Pokédex: Su carácter gaseoso lo convierte en el más volátil de los Pokémon. Manda a la cama a sus enemigos.

Ataque	Nivel	Tipo
Lengüetazo	TODOS	Fantasma
Rayo Confuso	TODOS	Fantasma
Tinieblas	TODOS	Fantasma
Hipnosis	27	Psíquico
Come Sueños	35	Psíquico



94 Gengar

Visto Mío Mote

Tipo: Fantasma/Veneno

Evolución: Gastly > Haunter (Nivel 25) > Gengar (Intercambiado) **Altura:** 1,5 m. **Peso:** 40,5 Kg. **Pokédex:** En noches de luna llena, este Pokémon toma la forma de las sombras de la gente y se divierte asustándolos.



Ataque	Nivel	Tipo
Lengüetazo	TODOS	Fantasma
Rayo Confuso	TODOS	Fantasma
Tinieblas	TODOS	Fantasma
Hipnosis	29	Psíquico
Come Sueños	38	Psíquico



74 Geodude



Visto Mío Mote

Tipo: Roca/Tierra

Evolución: Geodude > Graveller (Nivel 25) > Golem (Intercambiado) **Localización:** Mt. Moon, Túnel Roca, Calle Victoria **Altura:** 0,4 m. **Peso:** 20,0 Kg. **Pokédex:** Se encuentra en zonas montañosas. Su aspecto, similar al de una piedra, hace que mucha gente tropiece con él (incluso dos veces).



Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Rizo Defensa	11	Normal
Lanza Rocas	16	Roca
Autodestrucción	21	Normal
Fortaleza	26	Normal
Terremoto	31	Tierra
Explosión	36	Normal



44 Gloom



Visto Mío Mote

Tipo: Tierra/Veneno

Evolución: Oddish > Gloom (Nivel 21) > Vileplume (Piedra Hoja) **Localización:** Ruta 12, 13, 14, 15 **Altura:** 0,8 m. **Peso:** 8,6 Kg. **Pokédex:** El liquido que le chorrea por la boca no es baba, es un néctar que usa para atraer a sus presas.



Ataque	Nivel	Tipo
Absorber	TODOS	Planta
Polvo Veneno	TODOS	Veneno
Paralizador	TODOS	Planta
Somnífero	19	Planta
Ácido	28	Veneno
Danza Pétalo	38	Planta
Rayo Solar	52	Planta



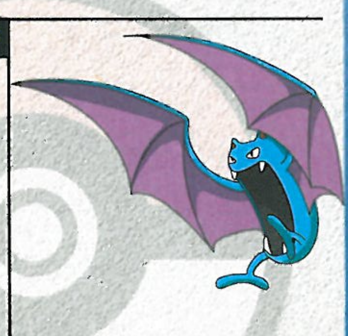
42 Golbat



Visto Mío Mote

Tipo: Veneno/Volador

Evolución: Zubat > Golbat (Nivel 22) **Localización:** Islas Espuma, Calle Victoria, Mazmorra Rara **Altura:** 1,6 m. **Peso:** 55,0 Kg. **Pokédex:** Una vez hinca el diente, es capaz de absorber toda la energía del contrario, aunque eso le ocasione problemas de sobrepeso.



Ataque	Nivel	Tipo
Drenadoras	TODOS	Bicho
Chirrido	TODOS	Normal
Mordisco	TODOS	Normal
Rayo Confuso	TODOS	Fantasma
Ataque Ala	32	Volador
Niebla	43	Hielo



118 Goldeen



Visto ✗ **Mío** ✗ **Mote**

Tipo: **Agua**



Evolución: Goldeen > Seaking (Nivel 33) **Localización:** Ruta 4, 12, 13, 17-25, Celeste, Fucsia, Islas Espuma, Canela **Altura:** 0,6 m. **Peso:** 15,0 Kg. **Pokédex:** La belleza de su cola es comparable a la de un traje de fiesta y da el apodo de Reina del Agua a este Pokémon.

Ataque	Nivel	Tipo
Picotazo	TODOS	Volador
Látigo	TODOS	Normal
Supersónico	19	Normal
Cornada	24	Normal
Ataque Furia	30	Normal
Cascada	37	Agua
Perforador	45	Normal
Agilidad	54	Psíquico

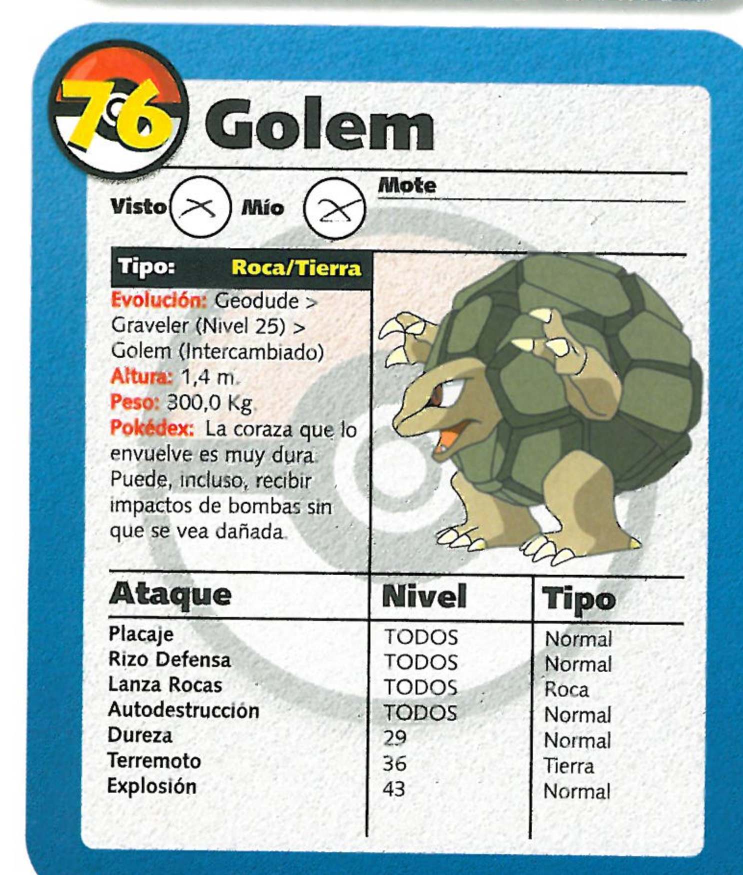
55 Golduck

Visto ✗ **Mío** ✗ **Mote**

Tipo: **Agua**

Evolución: Psyduck > Golduck (Nivel 33) **Localización:** Ruta 4, 24, 25, Islas Espuma, Fucsia, Azulona **Altura:** 1,7 m. **Peso:** 76,0 Kg. **Pokédex:** Se le puede ver a menudo haciendo unos largos en los lagos. Mucha gente lo confunde con Kappa, un monstruo japonés.

Ataque	Nivel	Tipo
Arañazo	TODOS	Normal
Látigo	TODOS	Normal
Anulación	TODOS	Normal
Confusión	39	Psíquico
Golpe Furia	48	Normal
Hidro Bomba	59	Agua



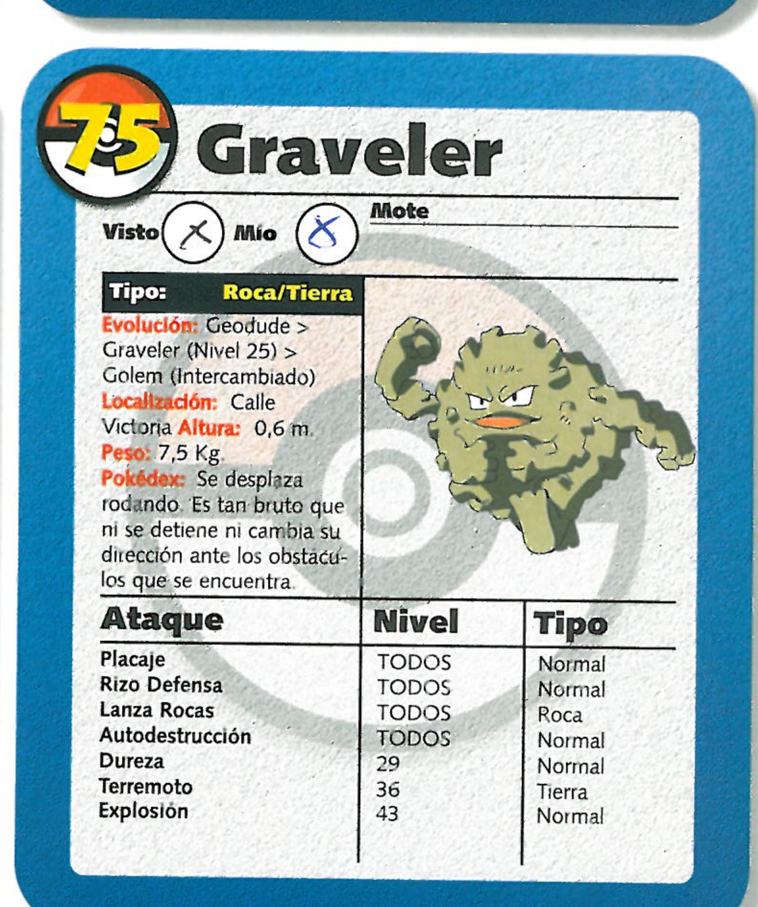
76 Golem

Visto ✗ **Mío** ✗ **Mote**

Tipo: **Roca/Tierra**

Evolución: Geodude > Graveler (Nivel 25) > Golem (Intercambiado) **Altura:** 1,4 m. **Peso:** 300,0 Kg. **Pokédex:** La coraza que lo envuelve es muy dura. Puede, incluso, recibir impactos de bombas sin que se vea dañada.

Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Rizo Defensa	TODOS	Normal
Lanza Rocas	TODOS	Roca
Autodestrucción	TODOS	Normal
Dureza	29	Normal
Terremoto	36	Tierra
Explosión	43	Normal



75 Graveler

Visto ✗ **Mío** ✗ **Mote**

Tipo: **Roca/Tierra**

Evolución: Geodude > Graveler (Nivel 25) > Golem (Intercambiado) **Localización:** Calle Victoria **Altura:** 0,6 m. **Peso:** 7,5 Kg. **Pokédex:** Se desplaza rodando. Es tan bruto que ni se detiene ni cambia su dirección ante los obstáculos que se encuentra.

Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Rizo Defensa	TODOS	Normal
Lanza Rocas	TODOS	Roca
Autodestrucción	TODOS	Normal
Dureza	29	Normal
Terremoto	36	Tierra
Explosión	43	Normal



88 Grimer

Visto (X) Mío (X) Mote

Tipo: Veneno

Evolución: Grimer > Muk (Nivel 38)
Localización: Mansión Pokémon **Altura:** 0,9 m.
Peso: 30,0 Kg.
Pokédex: Se encuentra en áreas de polución y suciedad alrededor de las fábricas. La absorción de esta porquería le sirve para crecer.

Ataque	Nivel	Tipo
Destructor	TODOS	Normal
Anulación	TODOS	Normal
Gas Venenoso	30	Veneno
Reducir	33	Normal
Residuos	37	Veneno
Dureza	42	Normal
Chirrido	48	Normal
Armadura Ácida	55	Veneno



58 Growlithe

Visto (X) Mío (X) Mote

Tipo: Fuego

Evolución: Growlithe > Arcanine (Piedra Fuego)
Localización: Mansión Pokémon, Ruta 7, 8
Altura: 0,7 m.
Peso: 19,0 Kg.
Pokédex: Defensor a ultranza de su territorio, es capaz de todo con tal de expulsar a los intrusos.

Ataque	Nivel	Tipo
Mordisco	TODOS	Normal
Rugido	TODOS	Normal
Ascuas	18	Fuego
Malicioso	23	Normal
Derribo	30	Normal
Agilidad	39	Psíquico
Lanzallamas	50	Fuego



130 Gyarados

Visto (X) Mío (X) Mote

Tipo: Agua/Volador

Evolución: Magikarp > Gyrados (Nivel 20)
Altura: 6,5 m.
Peso: 235,0 Kg.
Pokédex: No acostumbra a encontrarse en el campo. Es grande, perverso y capaz de destruir una ciudad entera en un ataque de furia.

Ataque	Nivel	Tipo
Mordisco	TODOS	Normal
Furia Dragón	25	Dragón
Malicioso	32	Normal
Hidro Bomba	41	Agua
Hiper Rayo	52	Normal



93 Haunter

Seen (X) Mío (X) Mote

Tipo: Fantasma/Veneno

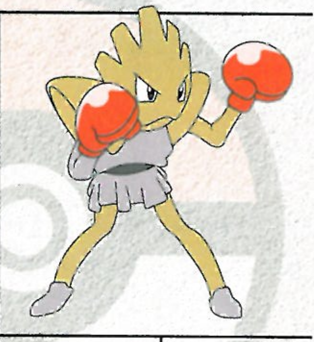
Evolución: Gastly > Haunter (Nivel 25) > Gengar (Intercambiado)
Localización: Torre Pokémon
Altura: 1,6 m.
Peso: 0,1 Kg.
Pokédex: Su habilidad para atravesar los muros hace que muchos crean que pertenece a otra dimensión.

Ataque	Nivel	Tipo
Lengüetazo	TODOS	Fantasma
Confusión	TODOS	Fantasma
Tinieblas	TODOS	Fantasma
Hipnosis	29	Psíquico
Come Sueños	38	Psíquico

107 Hitmonchan



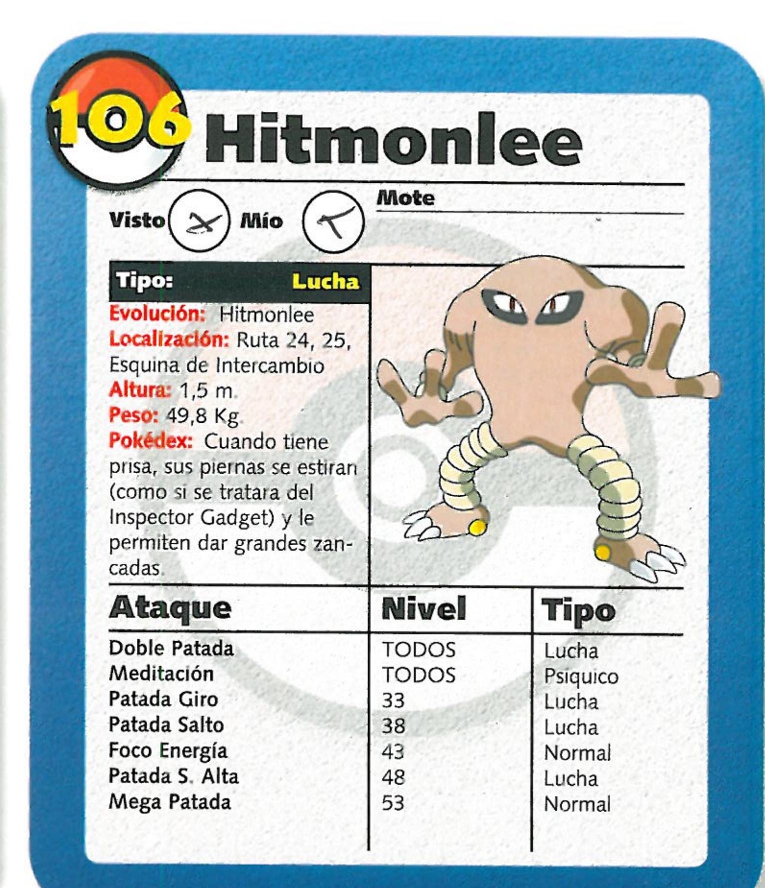
Visto (X) **Mío** (X) **Mote**



Tipo: **Lucha**

Evolución: Hitmonchan
Localización: Ciudad Azafrán
Altura: 1,4 m.
Peso: 50,2 Kg.
Pokédex: Aunque aparentemente parece inofensivo, sus puños emiten veloces descargas invisibles a los ojos del enemigo.

Ataque	Nivel	Tipo
Puño Cometa	TODOS	Normal
Agilidad	TODOS	Psíquico
Puño Fuego	33	Fuego
Puño Hielo	38	Hielo
Puño Trueno	43	Eléctrico
Mega Puño	48	Normal
Contador	53	Lucha



106 Hitmonlee

Visto (X) **Mío** (X) **Mote**

Tipo: **Lucha**

Evolución: Hitmonlee
Localización: Ruta 24, 25, Esquina de Intercambio
Altura: 1,5 m.
Peso: 49,8 Kg.
Pokédex: Cuando tiene prisa, sus piernas se estiran (como si se tratara del Inspector Gadget) y le permiten dar grandes zancadas.

Ataque	Nivel	Tipo
Doble Patada	TODOS	Lucha
Meditación	TODOS	Psíquico
Patada Giro	33	Lucha
Patada Salto	38	Lucha
Foco Energía	43	Normal
Patada S. Alta	48	Lucha
Mega Patada	53	Normal



116 Horsea

Visto (X) **Mío** (X) **Mote**

Tipo: **Agua**

Evolución: Horsea > Seadra (Nivel 32)
Localización: Ruta 19, 20, 21, Espuma, Canela
Altura: 0,4 m.
Peso: 8,0 Kg
Pokédex: Es capaz de derribar a bichos voladores gracias a las ráfagas de tinta que dispara desde la superficie del agua.

Ataque	Nivel	Tipo
Burbuja	TODOS	Agua
Pantallahumo	19	Normal
Malicioso	24	Normal
Pistola Agua	30	Agua
Agilidad	37	Psíquico
Hidro Bomba	45	Agua



97 Hypno

Visto (X) **Mío** (X) **Mote**

Tipo: **Psíquico**

Evolución: Drowzee > Hypno (Nivel 26)
Localización: Mazmorra Rara
Altura: 1,6 m.
Peso: 75,6 Kg.
Pokédex: Clava su mirada en el enemigo y usa sus poderes psíquicos para conseguir una mezcla de Hipnosis y Confusión.

Ataque	Nivel	Tipo
Destructor	TODOS	Normal
Hipnosis	TODOS	Psíquico
Anulación	TODOS	Normal
Confusión	TODOS	Psíquico
Golpe Cabeza	TODOS	Normal
Gas Venenoso	33	Veneno
Psíquico	37	Psíquico
Meditación	43	Psíquico



2 Ivysaur

Visto Mío Mote

Tipo: Planta/Veneno

Evolución: Bulbasaur > Ivysaur (Nivel 16) > Venusaur (Nivel 32)
Altura: 1,0 m.
Peso: 13,0 Kg.
Pokédex: A medida que crece el bulbo que tiene plantado en la espalda, va perdiendo la capacidad de aguantarse sobre las patas traseras.

Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Gruñido	TODOS	Normal
Drenadoras	TODOS	Planta
Látigo Cepa	TODOS	Planta
Polvo Venenoso	22	Veneno
Hoja Afilada	30	Planta
Desarrollo	38	Normal
Somnífero	46	Planta
Rayo Solar	54	Planta



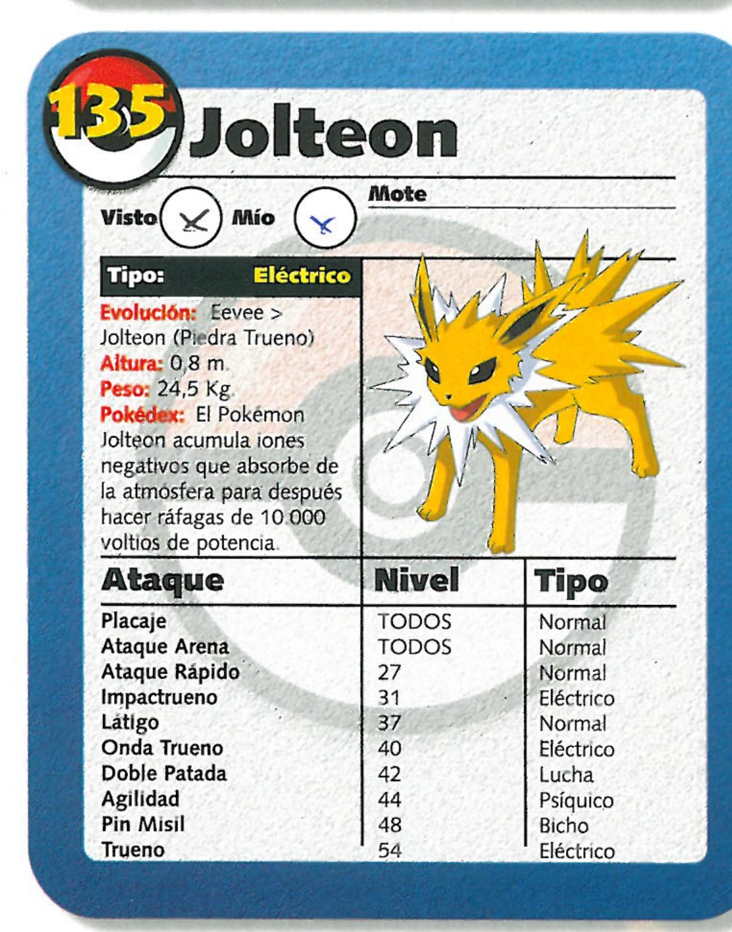
39 Jigglypuff

Visto Mío Mote

Tipo: Normal

Evolución: Jigglypuff > Wigglytuff (Piedra Lunar)
Localización: Ruta 3
Altura: 0,5 m.
Peso: 5,5 Kg.
Pokédex: Cuando sus grandes ojos se iluminan, Jigglypuff canta una misteriosa canción que manda a sus enemigos a dormir.

Ataque	Nivel	Tipo
Canto	TODOS	Normal
Destructor	9	Normal
Anulación	14	Normal
Rizo Defensa	19	Normal
Doble Bofetada	24	Normal
Descanso	29	Psíquico
Golpe Cuerpo	34	Normal
Doble Filo	39	Normal



135 Jolteon

Visto Mío Mote

Tipo: Eléctrico

Evolución: Eevee > Jolteon (Piedra Trueno)
Altura: 0,8 m.
Peso: 24,5 Kg.
Pokédex: El Pokémon Jolteon acumula iones negativos que absorbe de la atmósfera para después hacer ráfagas de 10.000 voltios de potencia.

Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Ataque Arena	TODOS	Normal
Ataque Rápido	27	Normal
Impactrueno	31	Eléctrico
Látigo	37	Normal
Onda Trueno	40	Eléctrico
Doble Patada	42	Lucha
Agilidad	44	Psíquico
Pin Misil	48	Bicho
Trueno	54	Eléctrico



124 Jynx

Visto Mío Mote

Tipo: Hielo/Psíquico

Evolución: Jynx
Localización: Ciudad Celeste
Altura: 1,4 m.
Peso: 40,6 Kg.
Pokédex: Cuando camina, menea seductoramente sus caderas. Sus poderes provocan que la gente a su alrededor se ponga a bailar.

Ataque	Nivel	Tipo
Destructor	TODOS	Normal
Beso Amoroso	TODOS	Normal
Canto	15	Normal
Doble Bofetada	23	Normal
Puño Hielo	31	Hielo
Meditación	39	Psíquico
Ventisca	47	Hielo



140 Kabuto

Visto  Mío (X)

Mote

Tipo: Roca/Agua



Evolución: Kabuto > Kabutops (Nivel 40)
Localización: Isla Canela
Altura: 0,5 m.
Peso: 11,5 Kg.
Pokédex: Este Pokémon fue recuperado de un fósil encontrado en lo que, millones de años ha, fue el mar.

Ataque	Nivel	Tipo
Arañazo	TODOS	Normal
Dureza	TODOS	Normal
Absorber	34	Planta
Cuchillada	39	Normal
Malicioso	44	Normal
Hidro Bomba	49	Agua



141 Kabutops

Visto (X) Mío (X)

Mote

Tipo: Roca/Agua

Evolución: Kabuto > Kabutops (Nivel 40)
Altura: 1,3 m.
Peso: 40,5 Kg.
Pokédex: La estructura de Kabutops es perfecta para nadar. Clava sus garras en los enemigos y absorbe el contenido de sus cuerpos.

Ataque	Nivel	Tipo
Arañazo	TODOS	Normal
Dureza	TODOS	Normal
Absorber	TODOS	Planta
Cuchillada	TODOS	Normal
Malicioso	46	Normal
Hidro Bomba	53	Agua



64 Kadabra

Visto (X) Mío (X)

Mote

Tipo: Psíquico

Evolución: Abra > Kadabra (Nivel 16) > Alakazam (Intercambiado)
Localización: Mazmorra Rara **Altura:** 1,3 m.
Peso: 56,5 Kg.
Pokédex: Es capaz de emitir ondas alfa con su cuerpo que producen serios dolores de cabeza a quienes están alrededor.

Ataque	Nivel	Tipo
Teletransporte	TODOS	Psíquico
Confusión	TODOS	Psíquico
Anulación	20	Normal
Psico-Rayo	27	Psíquico
Recuperación	31	Normal
Psíquico	38	Psíquico
Reflejo	42	Psíquico



14 Kakuna

Visto (X) Mío (X)

Mote

Tipo: Bicho/Veneno

Evolución: Weedle > Kakuna (Nivel 7) > Beedrill (Nivel 10)
Localización: Bosque Verde, Ruta 2, 24, 25
Altura: 0,6 m. **Peso:** 10,0 Kg. **Pokédex:** Incapaz de moverse, la única salida que le queda a este Pokémon es endurecer su caparazón para protegerse.

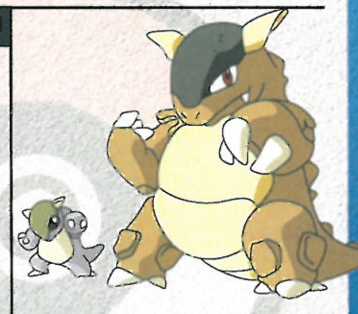
Ataque	Nivel	Tipo
Dureza	TODOS	Normal



115 Kangaskhan

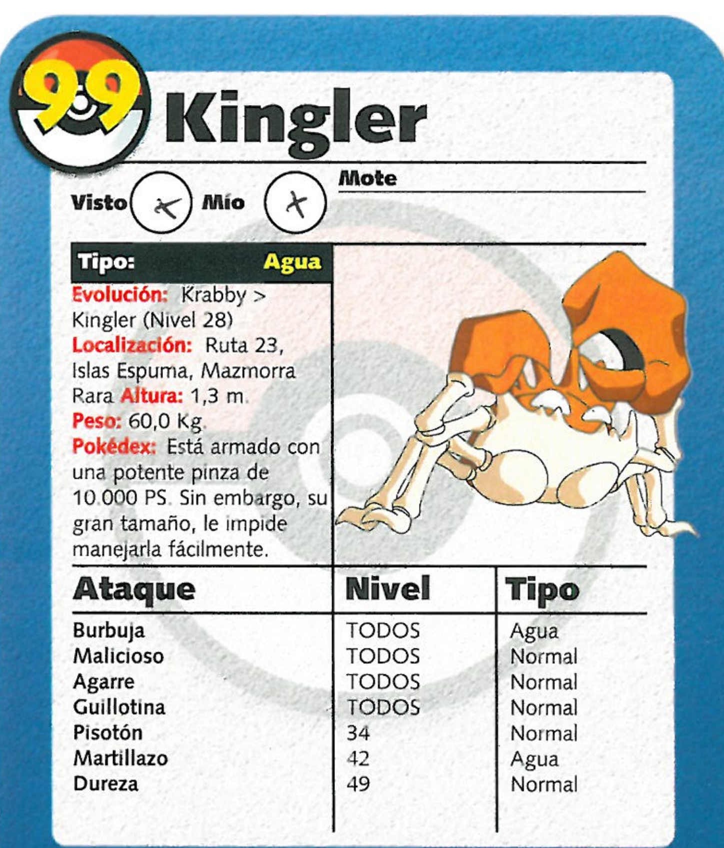
Visto  Mío  **Mote**

Tipo: **Normal**



Evolución: Kangaskhan
Localización: Zona Safari
Altura: 2,2 m.
Peso: 80,0 Kg.
Pokédex: El pequeño Pokémon que Kangaskhan lleva en su barriga no empieza a luchar por sí solo hasta que tiene 3 años.

Ataque	Nivel	Tipo
Puño Cometa	TODOS	Normal
Furia	TODOS	Normal
Mordisco	26	Normal
Látigo	31	Normal
Mega Puño	36	Normal
Malicioso	41	Normal
Puño Mareo	46	Normal



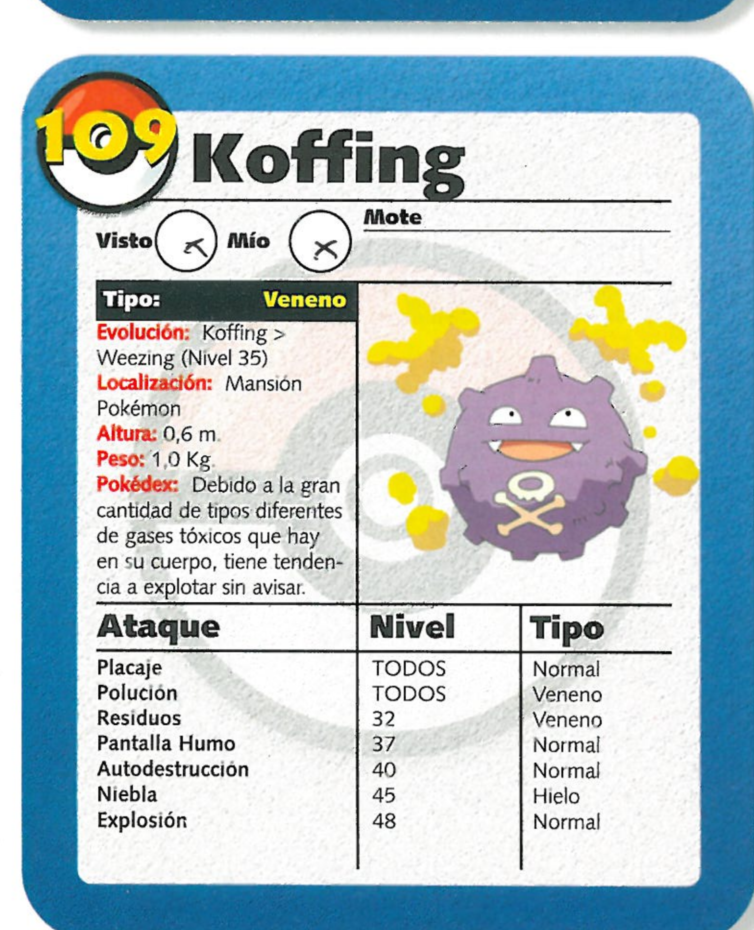
99 Kingler

Visto Mío **Mote**

Tipo: **Agua**

Evolución: Krabby > Kingler (Nivel 28)
Localización: Ruta 23, Islas Espuma, Mazmorra Rara **Altura:** 1,3 m.
Peso: 60,0 Kg.
Pokédex: Está armado con una potente pinza de 10.000 PS. Sin embargo, su gran tamaño, le impide manejarla fácilmente.

Ataque	Nivel	Tipo
Burbuja	TODOS	Agua
Malicioso	TODOS	Normal
Agarre	TODOS	Normal
Guillotina	TODOS	Normal
Pisotón	34	Normal
Martillazo	42	Agua
Dureza	49	Normal



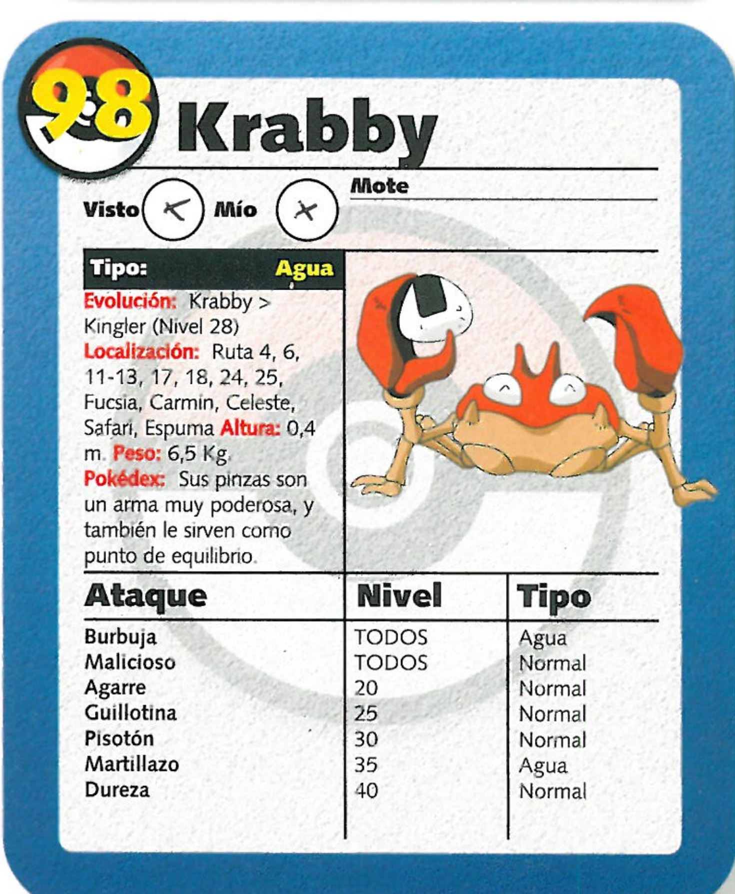
109 Koffing

Visto Mío **Mote**

Tipo: **Veneno**

Evolución: Koffing > Weezing (Nivel 35)
Localización: Mansión Pokémon
Altura: 0,6 m.
Peso: 1,0 Kg.
Pokédex: Debido a la gran cantidad de tipos diferentes de gases tóxicos que hay en su cuerpo, tiene tendencia a explotar sin avisar.

Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Polución	TODOS	Veneno
Residuos	32	Veneno
Pantalla Humo	37	Normal
Autodestrucción	40	Normal
Niebla	45	Hielo
Explosión	48	Normal



98 Krabby

Visto Mío **Mote**

Tipo: **Agua**

Evolución: Krabby > Kingler (Nivel 28)
Localización: Ruta 4, 6, 11-13, 17, 18, 24, 25, Fucsia, Carmín, Celeste, Safari, Espuma **Altura:** 0,4 m. **Peso:** 6,5 Kg.
Pokédex: Sus pinzas son un arma muy poderosa, y también le sirven como punto de equilibrio.

Ataque	Nivel	Tipo
Burbuja	TODOS	Agua
Malicioso	TODOS	Normal
Agarre	20	Normal
Guillotina	25	Normal
Pisotón	30	Normal
Martillazo	35	Agua
Dureza	40	Normal



131 Lapras

Visto  Mío

Mote

Tipo: Agua/Hielo



Evolución: Lapras
Localización: Ciudad Azafrán
Altura: 2,5 m.
Peso: 220,0 Kg.
Pokédex: Un Pokémon que ha estado a punto de extinguirse debido a la caza por parte de los humanos, que lo usan para cruzar ríos a lomos de él.

Ataque	Nivel	Tipo
Pistola Agua	TODOS	Agua
Gruñido	TODOS	Normal
Canto	16	Normal
Neblina	20	Hielo
Golpe Cuerpo	25	Normal
Rayo Confuso	31	Fantasma
Rayo Hielo	38	Hielo
Hidro Bomba	46	Agua



108 Lickitung

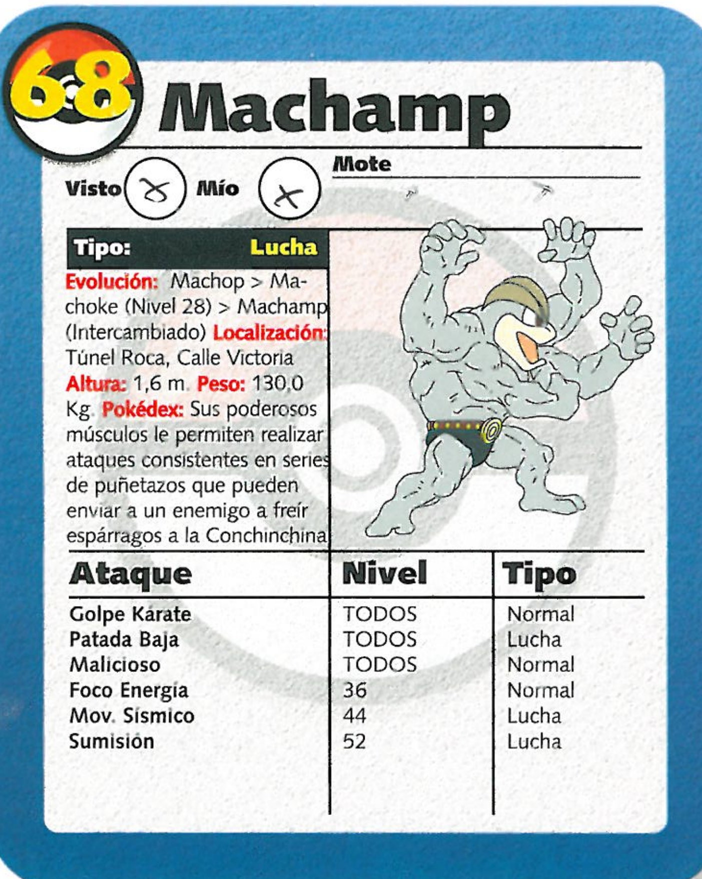
Visto Mío

Mote

Tipo: Normal

Evolución: Lickitung
Localización: Ruta 18
Altura: 1,2 m.
Peso: 65,5 Kg.
Pokédex: Tiene una lengua que se extiende como la de un camaleón. Sus lengüetazos dejan una sensación de picazón en sus enemigos.

Ataque	Nivel	Tipo
Repetición	TODOS	Normal
Supersónico	TODOS	Normal
Pisotón	7	Normal
Anulación	15	Normal
Rizo Defensa	23	Normal
Portazo	31	Normal
Chirrido	39	Normal



68 Machamp

Visto Mío

Mote

Tipo: Lucha

Evolución: Machop > Machoke (Nivel 28) > Machamp (Intercambiado) **Localización:** Túnel Roca, Calle Victoria **Altura:** 1,6 m. **Peso:** 130,0 Kg. **Pokédex:** Sus poderosos músculos le permiten realizar ataques consistentes en series de puñetazos que pueden enviar a un enemigo a freír espárragos a la Conchinchina.

Ataque	Nivel	Tipo
Golpe Kárate	TODOS	Normal
Patada Baja	TODOS	Lucha
Malicioso	TODOS	Normal
Foco Energía	36	Normal
Mov. Sísmico	44	Lucha
Sumisión	52	Lucha



67 Machoke

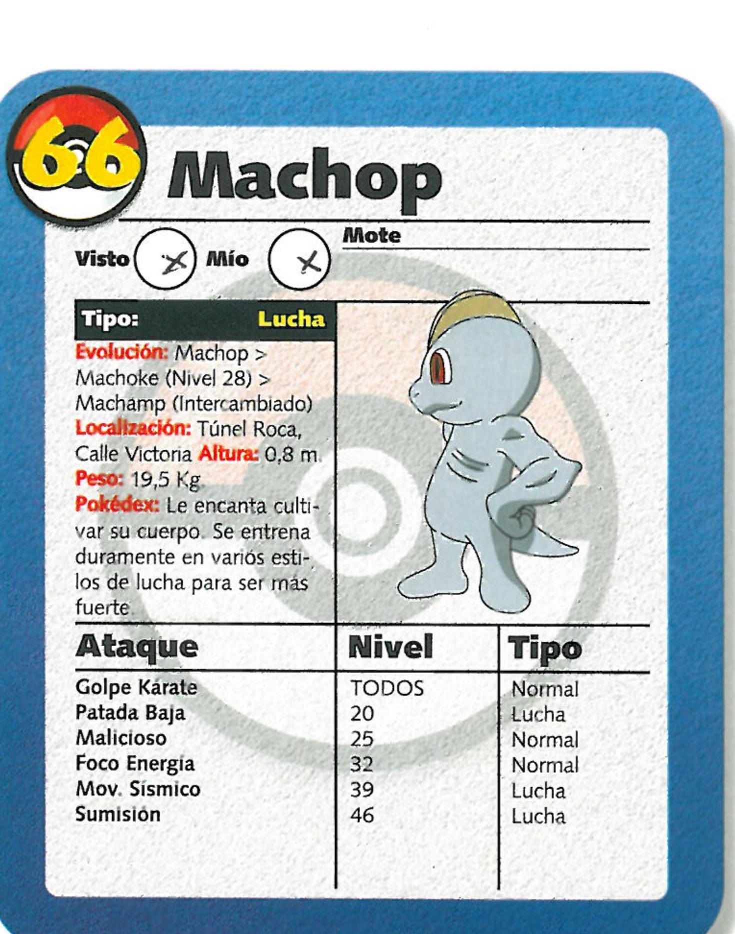
Visto Mío

Mote

Tipo: Lucha

Evolución: Machop > Machoke (Nivel 28) > Machamp (Intercambiado)
Localización: Túnel Roca, Calle Victoria **Altura:** 1,5 m.
Peso: 70,5 Kg.
Pokédex: La masa muscular de su cuerpo es tan poderosa que necesita de la ayuda de un cinturón para regularla.

Ataque	Nivel	Tipo
Golpe Kárate	TODOS	Normal
Patada Baja	TODOS	Lucha
Malicioso	TODOS	Normal
Foco Energía	36	Normal
Mov. Sísmico	44	Lucha
Sumisión	52	Lucha



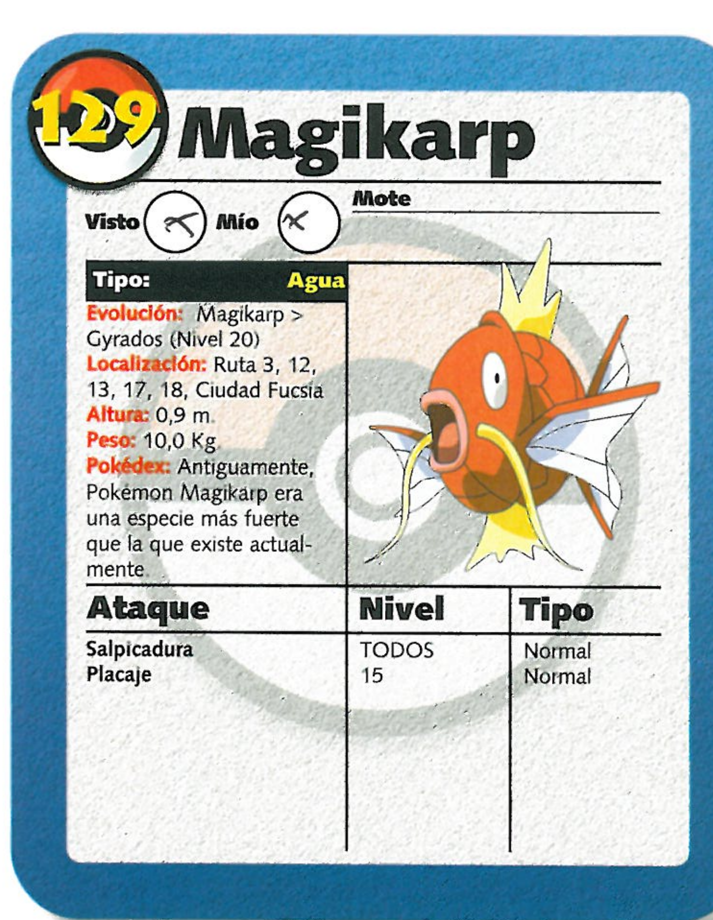
66 Machop

Visto Mío Mote

Tipo: Lucha

Evolución: Machop > Machoke (Nivel 28) > Machamp (Intercambiado)
Localización: Túnel Roca, Calle Victoria **Altura:** 0,8 m.
Peso: 19,5 Kg.
Pokédex: Le encanta cultivar su cuerpo. Se entrena duramente en varios estilos de lucha para ser más fuerte.

Ataque	Nivel	Tipo
Golpe Kárate	TODOS	Normal
Patada Baja	20	Lucha
Malicioso	25	Normal
Foco Energía	32	Normal
Mov. Sísmico	39	Lucha
Sumisión	46	Lucha



129 Magikarp

Visto Mío Mote

Tipo: Agua

Evolución: Magikarp > Gyrados (Nivel 20)
Localización: Ruta 3, 12, 13, 17, 18, Ciudad Fucsia
Altura: 0,9 m.
Peso: 10,0 Kg.
Pokédex: Antiguamente, Pokémon Magikarp era una especie más fuerte que la que existe actualmente.

Ataque	Nivel	Tipo
Salpicadura	TODOS	Normal
Placaje	15	Normal



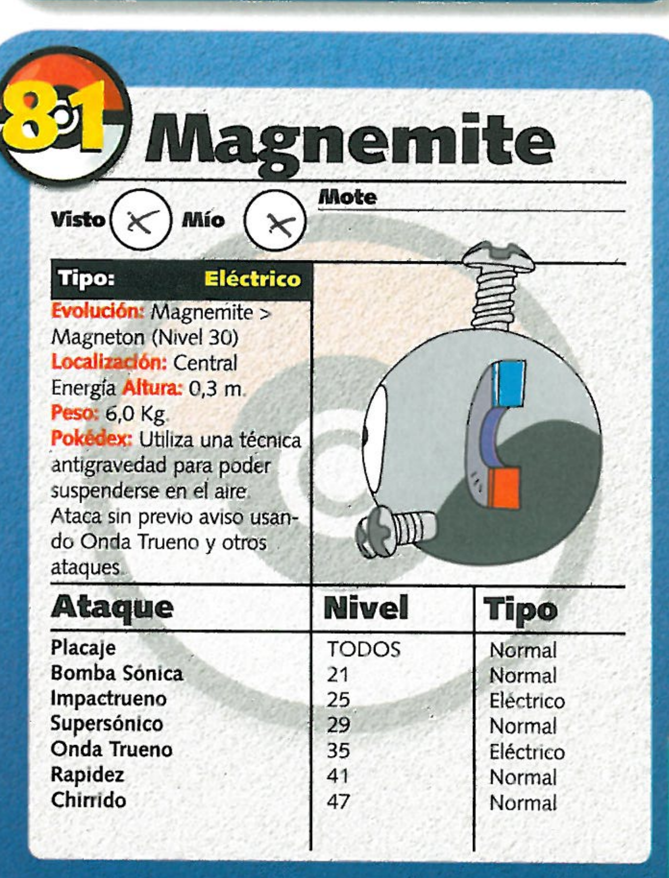
126 Magmar

Visto Mío Mote

Tipo: Fuego

Evolución: Magmar
Localización: Mansión Pokémon
Altura: 1,3 m.
Peso: 44,5 Kg.
Pokédex: Este Pokémon incendia su cuerpo para emitir un brillo anaranjado que le permita esconderse entre las llamas sin ser visto.

Ataque	Nivel	Tipo
Ascuas	TODOS	Fuego
Malicioso	36	Normal
Rayo Confuso	39	Fantasma
Puño Fuego	43	Fuego
Pantalla Humo	48	Normal
Polución	52	Veneno
Lanzallamas	55	Fuego



81 Magnemite

Visto Mío Mote

Tipo: Eléctrico

Evolución: Magnemite > Magneton (Nivel 30)
Localización: Central Energía **Altura:** 0,3 m.
Peso: 6,0 Kg.
Pokédex: Utiliza una técnica antigravedad para poder suspenderse en el aire. Ataca sin previo aviso usando Onda Trueno y otros ataques.

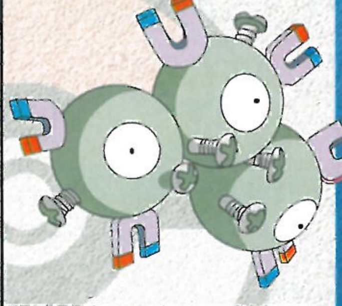
Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Bomba Sónica	21	Normal
Impactrueno	25	Eléctrico
Supersónico	29	Normal
Onda Trueno	35	Eléctrico
Rapidez	41	Normal
Chirrido	47	Normal



82 Magneton

Visto (x) Mío (x)  Mote

Tipo: Eléctrico



Evolución: Magnemite > Magneton (Nivel 30)
Localización: Central Energía, Mazmorra Rara
Altura: 1,0 m.
Peso: 60,0 Kg.
Pokédex: Está formado por varios Magnemites unidos entre sí. Suele aparecer con las manchas solares.

Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Bomba Sónica	TODOS	Normal
Impactrueno	TODOS	Eléctrico
Supersónico	TODOS	Normal
Onda Trueno	38	Eléctrico
Rapidez	46	Normal
Chirrido	54	Normal



56 Mankey

Visto (x) Mío (x) Mote

Tipo: Lucha

¡SÓLO EN ROJO!

Evolución: Mankey > Primeape (Nivel 28)
Localización: Ruta 5, 6, 7, 8
Altura: 0,5 m.
Peso: 28,0 Kg.
Pokédex: Se enfada muy rápido. Su humor es muy cambiante: puede pasar de ser dócil a acabar contigo en cuestión de un momento.

Ataque	Nivel	Tipo
Arañazo	TODOS	Normal
Malicioso	TODOS	Normal
Golpe kárate	15	Normal
Ataque furia	21	Normal
Foco energía	27	Normal
Mov. Sísmico	33	Lucha
Golpe	39	Normal



105 Marowak

Visto (x) Mío (x) Mote

Tipo: Tierra

Evolución: Cubone > Marowak (Nivel 28)
Localización: Calle Victoria, Mazmorra Rara
Altura: 1,0 m. **Peso:** 45,0 Kg. **Pokédex:** El hueso que sostiene es su arma clave para dejar KO a los enemigos. Sus características son las mismas que las de un bumerán.

Ataque	Nivel	Tipo
Hueso Palo	TODOS	Normal
Gruñido	TODOS	Normal
Malicioso	TODOS	Normal
Foco Energía	33	Normal
Golpe	41	Normal
Huesomerang	48	Tierra
Furia	55	Normal



52 Meowth

Visto (x) Mío (x) Mote

Tipo: Normal

¡SÓLO EN AZUL!

Evolución: Meowth > Persian (Nivel 28)
Localización: Ruta 5, 6, 7, 8
Altura: 0,4 m.
Peso: 4,2 Kg.
Pokédex: Le encantan las cosas redondas. Por las noches, recorre las calles en busca de monedas que pierde la gente.

Ataque	Nivel	Tipo
Arañazo	TODOS	Normal
Gruñido	TODOS	Normal
Mordisco	12	Normal
Día de Pago	17	Normal
Chirrido	24	Normal
Golpes Furia	33	Normal
Cuchillada	44	Normal



11 Metapod

Visto (X) Mío (X) **Mote**

Tipo: Bicho

Evolución: Caterpie> Metapod (Nivel 7) > Butterfree (Nivel 10)
Localización: Bosque Verde, Ruta 2, 24, 25
Altura: 0,7 m. **Peso:** 9,9 Kg.
Pokédex: Este Pokémon se vuelve vulnerable cuando su coraza no está endurecida, debido a la debilidad de su cuerpo.

Ataque	Nivel	Tipo
Dureza	TODOS	Normal



150 Mewtwo

Visto (X) Mío (X) **Mote**

Tipo: Psíquico

Evolución: Mewtwo
Localización: Mazmorra Rara
Altura: 2,0 m.
Peso: 122,0 Kg.
Pokédex: Es fruto del laboratorio de un científico, tras largos años de trabajo en ciencia genética e investigaciones acerca del DNA.

Ataque	Nivel	Tipo
Confusión	TODOS	Psíquico
Anulación	TODOS	Normal
Rapidez	TODOS	Normal
Barrera	63	Psíquico
Psíquico	66	Psíquico
Recuperación	70	Normal
Neblina	75	Hielo
Amnesia	81	Psíquico



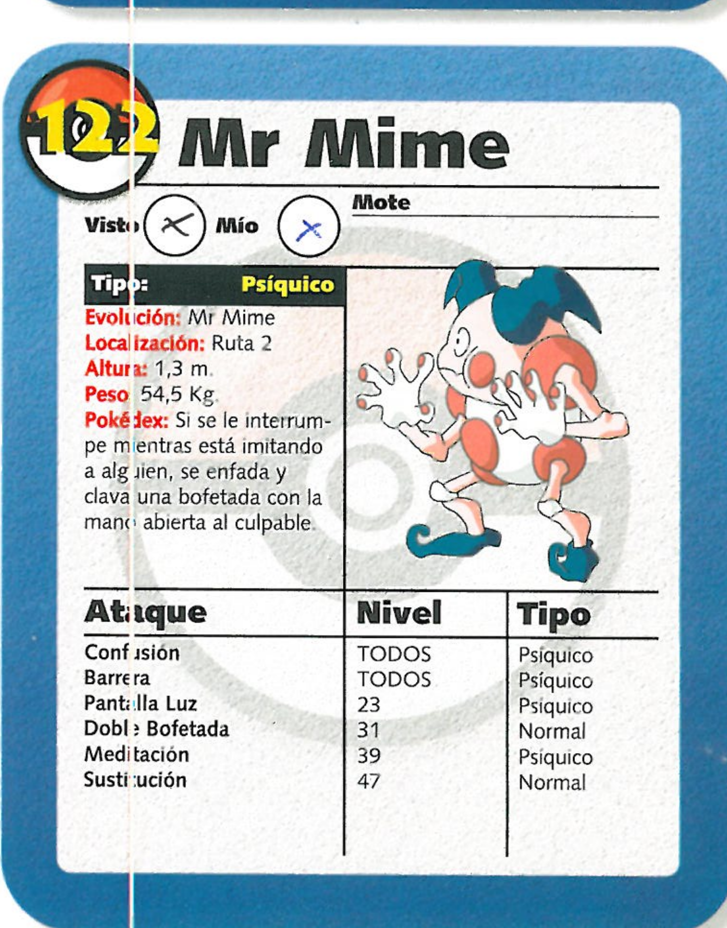
146 Moltres

Visto (X) Mío (X) **Mote**

Tipo: Fuego/Volador

Evolución: Moltres
Localización: Calle Victoria
Altura: 2,0 m.
Peso: 60,0 Kg.
Pokédex: Se le conoce con el nombre de "El Legendario Pájaro de Fuego". Cada vez que bate las alas se produce una deslumbrante visión de llamas.

Ataque	Nivel	Tipo
Picotazo	TODOS	Volador
Giro Fuego	TODOS	Fuego
Malicioso	51	Normal
Agilidad	55	Psíquico
Ataque Aéreo	60	Volador



122 Mr Mime

Visto (X) Mío (X) **Mote**

Tipo: Psíquico

Evolución: Mr Mime
Localización: Ruta 2
Altura: 1,3 m.
Peso: 54,5 Kg.
Pokédex: Si se le interrumpe mientras está imitando a alguien, se enfada y clava una bofetada con la mano abierta al culpable.

Ataque	Nivel	Tipo
Confusión	TODOS	Psíquico
Barrera	TODOS	Psíquico
Pantalla Luz	23	Psíquico
Doble Bofetada	31	Normal
Meditación	39	Psíquico
Sustitución	47	Normal



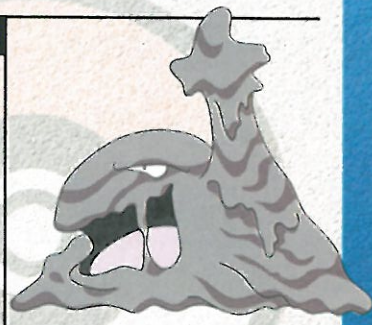


89 Muk

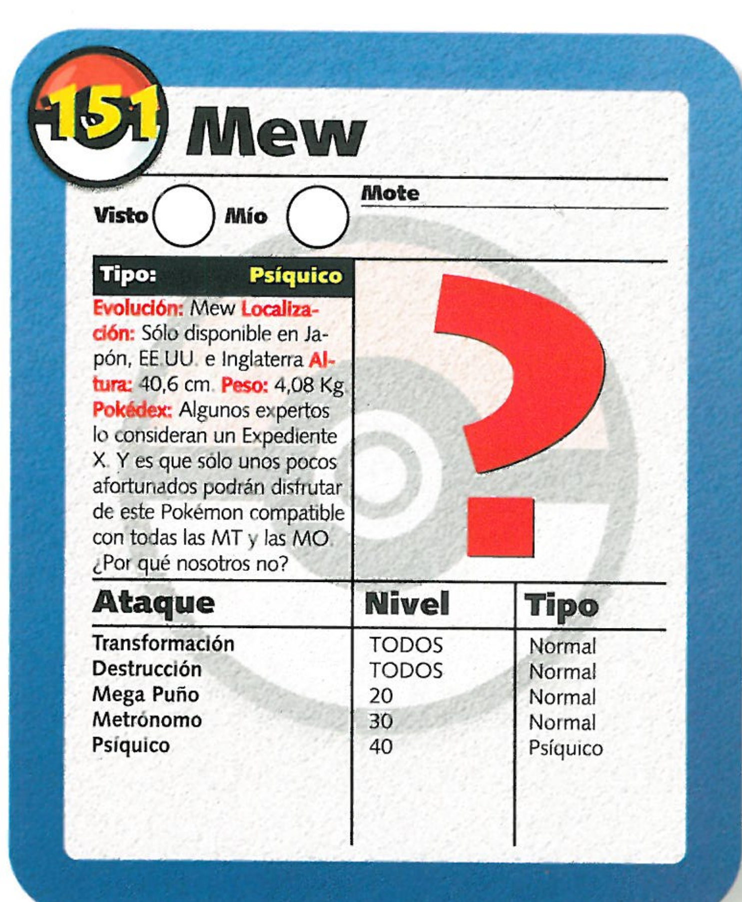
Visto  Mío Mote

Tipo: **Veneno**

Evolución: Grimer > Muk (Nivel 38)
Localización: Mansión Pokémon
Altura: 1,2 m.
Peso: 30,0 Kg.
Pokédex: Está recubierto de una fina capa de mugre y residuos. Es tan tóxico que hasta sus huellas dejan restos de veneno.



Ataque	Nivel	Tipo
Destructor	TODOS	Normal
Anulación	TODOS	Normal
Gas Venenoso	TODOS	Veneno
Reducir	TODOS	Normal
Residuos	TODOS	Veneno
Dureza	45	Normal
Chirrido	53	Normal
Armadura Ácida	60	Veneno



151 Mew

Visto Mío Mote

Tipo: **Psíquico**

Evolución: Mew **Localización:** Sólo disponible en Japón, EE.UU. e Inglaterra **Altura:** 40,6 cm. **Peso:** 4,08 Kg. **Pokédex:** Algunos expertos lo consideran un Expediente X. Y es que sólo unos pocos afortunados podrán disfrutar de este Pokémon compatible con todas las MT y las MO. ¿Por qué nosotros no?

Ataque	Nivel	Tipo
Transformación	TODOS	Normal
Destrucción	TODOS	Normal
Mega Puño	20	Normal
Metrónomo	30	Normal
Psíquico	40	Psíquico



34 Nidoking

Visto Mío Mote

Tipo: **Veneno/Tierra**

Evolución: Nidoran (m) > Nidorino (Nivel 16) > Nidoking (Piedra Lunar)
Altura: 1,4 m.
Peso: 62,0 Kg.
Pokédex: En combate, usa su poderosa cola para atrapar, retorcer, machacar y, por último, romper los huesos de su oponente.

Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Ataque Cuerno	TODOS	Normal
Picotazo Venenoso	TODOS	Veneno
Golpe	23	Normal



31 Nidoqueen

Visto Mío Mote

Tipo: **Veneno/Tierra**

Evolución: Nidoran (h) > Nidorina (Nivel 16) > Nidoqueen (Piedra Lunar)
Altura: 1,3 m.
Peso: 60,0 Kg.
Pokédex: Sus rudas escamas le protegen ante todo. Usa su robusto cuerpo para ejecutar poderosos movimientos.

Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Arañazo	TODOS	Normal
Látigo	TODOS	Normal
Picotazo Venenoso	14	Veneno
Golpe Cuerpo	23	Normal





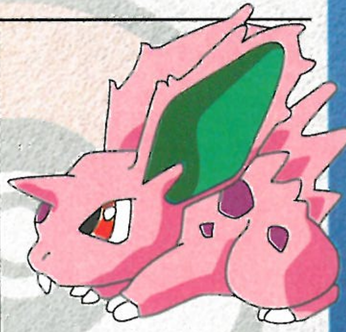


32 Nidoran (m)

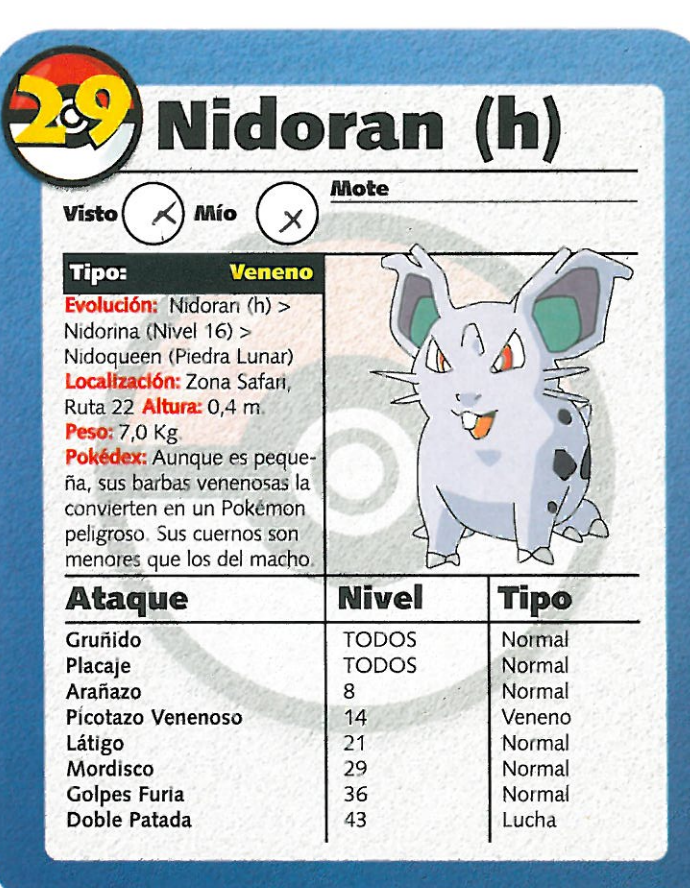
Visto Mío **Mote**

Tipo: **Veneno**

Evolución: Nidoran (m) > Nidorino (Nivel 16) > Nidoking (Piedra Lunar)
Localización: Zona Safari, Ruta 22 **Altura:** 0,5 m.
Peso: 9,0 Kg.
Pokédex: Para reconocer el peligro, estira sus orejas. Cuanto más largo es su cuerno, más venenosos será su veneno.



Ataque	Nivel	Tipo
Malicioso	TODOS	Normal
Placaje	TODOS	Normal
Ataque Cuerno	8	Normal
Picotazo Venenoso	14	Veneno
Foco Energía	21	Normal
Ataque Furia	29	Normal
Perforador	36	Normal
Doble Patada	43	Lucha



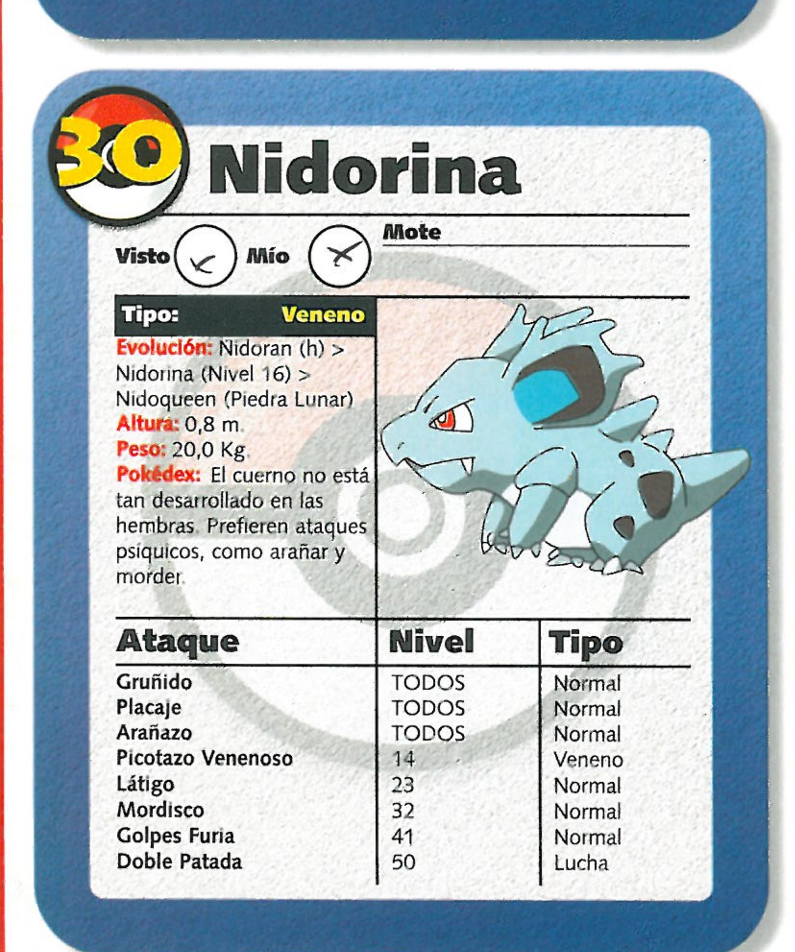
29 Nidoran (h)

Visto Mío **Mote**

Tipo: **Veneno**

Evolución: Nidoran (h) > Nidorina (Nivel 16) > Nidoqueen (Piedra Lunar)
Localización: Zona Safari, Ruta 22 **Altura:** 0,4 m.
Peso: 7,0 Kg.
Pokédex: Aunque es pequeña, sus barbas venenosas la convierten en un Pokémon peligroso. Sus cuernos son menores que los del macho.

Ataque	Nivel	Tipo
Gruñido	TODOS	Normal
Placaje	TODOS	Normal
Arañazo	8	Normal
Picotazo Venenoso	14	Veneno
Látigo	21	Normal
Mordisco	29	Normal
Golpes Furia	36	Normal
Doble Patada	43	Lucha



30 Nidorina

Visto Mío **Mote**

Tipo: **Veneno**

Evolución: Nidoran (h) > Nidorina (Nivel 16) > Nidoqueen (Piedra Lunar)
Altura: 0,8 m.
Peso: 20,0 Kg.
Pokédex: El cuerno no está tan desarrollado en las hembras. Prefieren ataques psíquicos, como arañar y morder.

Ataque	Nivel	Tipo
Gruñido	TODOS	Normal
Placaje	TODOS	Normal
Arañazo	TODOS	Normal
Picotazo Venenoso	14	Veneno
Látigo	23	Normal
Mordisco	32	Normal
Golpes Furia	41	Normal
Doble Patada	50	Lucha



33 Nidorino

Visto Mío **Mote**

Tipo: **Veneno**

Evolución: Nidoran (m) > Nidorino (Nivel 16) > Nidoking (Piedra Lunar)
Localización: Zona Safari, Esquina de intercambio
Altura: 0,9 m. **Peso:** 19,5 Kg. **Pokédex:** Un Pokémon muy agresivo que ataca muy velozmente. Su cuerno segrega un veneno muy poderoso.

Ataque	Nivel	Tipo
Malicioso	TODOS	Normal
Placaje	TODOS	Normal
Ataque Cuerno	TODOS	Normal
Picotazo Venenoso	TODOS	Veneno
Foco Energía	23	Normal
Ataque Furia	32	Normal
Perforador	41	Normal
Doble Patada	50	Lucha

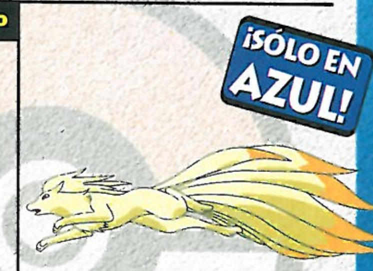


38 Ninetales

Visto  Mío **Mote**

Tipo: Fuego

Evolución: Vulpix > Ninetales (Piedra Fuego)
Altura: 1,1 m.
Peso: 19,9 Kg.
Pokédex: Muy rápido y vengativo. Robar una de sus colas puede convertirse en una maldición de 1000 años de duración.



¡SÓLO EN AZUL!

Ataque	Nivel	Tipo
Ascuas	TODOS	Fuego
Látigo	TODOS	Normal
Ataque Rápido	TODOS	Normal
Rugido	TODOS	Normal



43 Oddish

Visto Mío **Mote**

Tipo: Planta/Veneno

Evolución: Oddish > Gloom (Nivel 21) > Vileplume (Piedra Hoja)
Localización: Ruta 5-7, 12-15, 24, 25
Altura: 0,5 m.
Peso: 5,4 Kg.
Pokédex: Por el día, entierra su cara en la tierra. Y por la noche, se pasea esparciendo sus semillas.

¡SÓLO EN ROJO!

Ataque	Nivel	Tipo
Absorber	TODOS	Planta
Polvo Venenoso	15	Veneno
Paralizador	17	Planta
Somnífero	19	Planta
Ácido	24	Veneno
Danza Pétalo	33	Planta
Rayo Solar	46	Planta



138 Omanyte

Visto Mío **Mote**

Tipo: Roca/Agua

Evolución: Omanyte > Omastar (Nivel 40)
Localización: Isla Canela (de Fósil Hélix) **Altura:** 0,4 m. **Peso:** 7,5 Kg.
Pokédex: Aunque hace mucho tiempo que se extinguieron, todavía se pueden ver algunos fruto de una recuperación genética de sus fósiles.



Ataque	Nivel	Tipo
Pistola Agua	TODOS	Agua
Refugio	TODOS	Agua
Ataque Cuerno	34	Normal
Malicioso	39	Normal
Clavo Cañón	46	Normal
Hidro Bomba	53	Agua

139 Omastar

Visto Mío **Mote**

Tipo: Roca/Agua

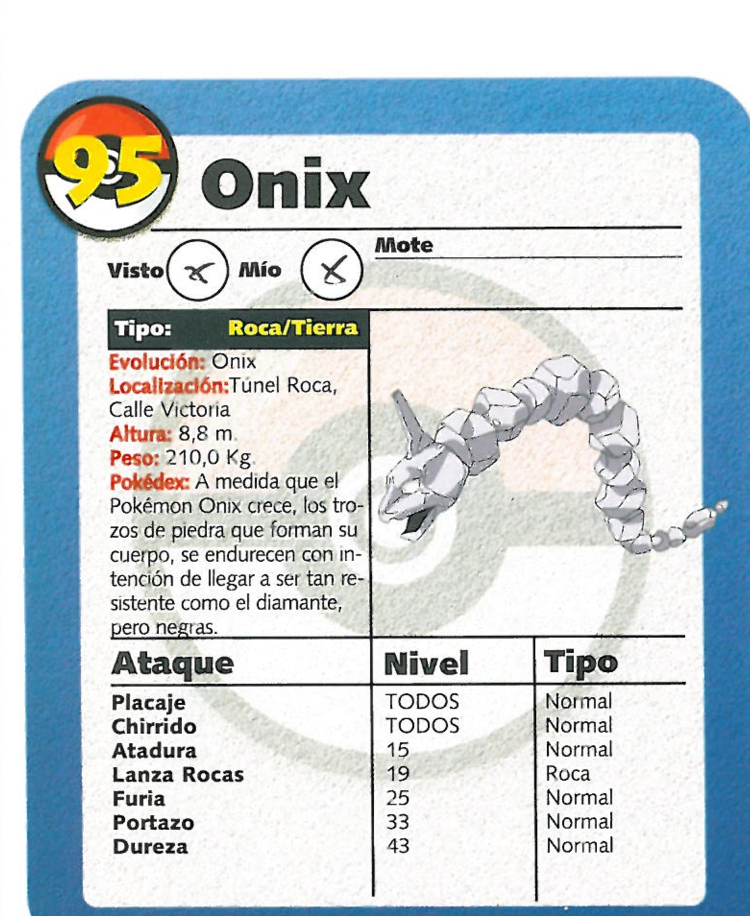
Evolución: Omanyte > Omastar (Nivel 40)
Altura: 1,0 m.
Peso: 35,0 Kg.
Pokédex: Un Pokémon prehistórico que se extinguió cuando el peso de su caparazón le imposibilitó para perseguir a sus presas.



Ataque	Nivel	Tipo
Pistola Agua	TODOS	Agua
Refugio	TODOS	Agua
Ataque Cuerno	TODOS	Normal
Malicioso	TODOS	Normal
Clavo Cañón	44	Normal
Hidro Bomba	49	Agua



POKéDEX



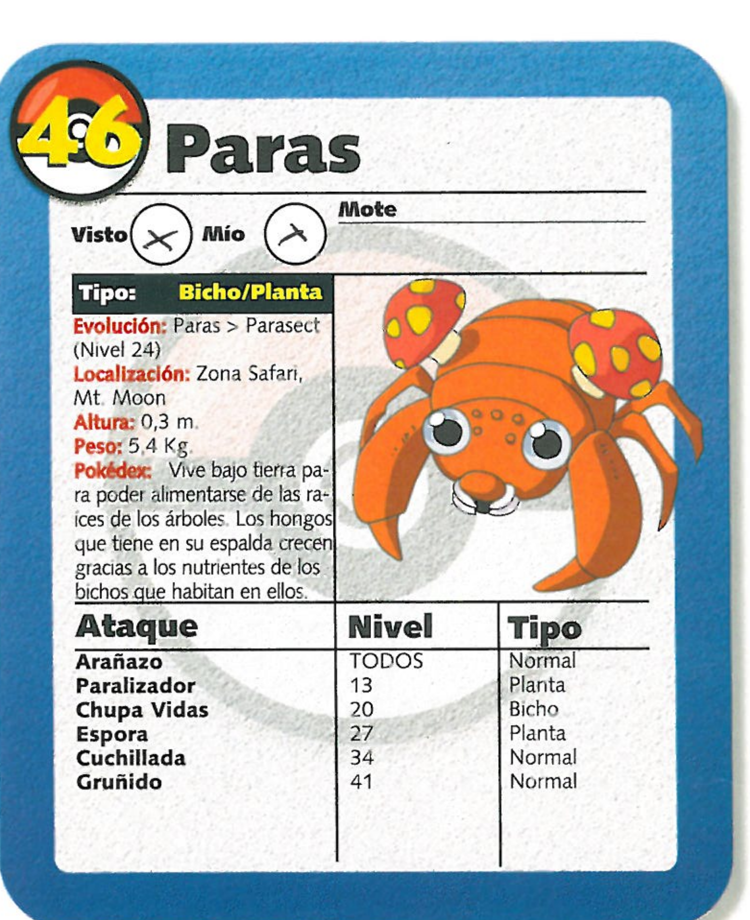
95 Onix

Visto ⊗ Mío ⊗ Mote

Tipo: Roca/Tierra

Evolución: Onix
Localización: Túnel Roca, Calle Victoria
Altura: 8,8 m.
Peso: 210,0 Kg.
Pokédex: A medida que el Pokémon Onix crece, los trozos de piedra que forman su cuerpo, se endurecen con intención de llegar a ser tan resistente como el diamante, pero negras.

Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Chirrido	TODOS	Normal
Atadura	15	Normal
Lanza Rocas	19	Roca
Furia	25	Normal
Portazo	33	Normal
Dureza	43	Normal



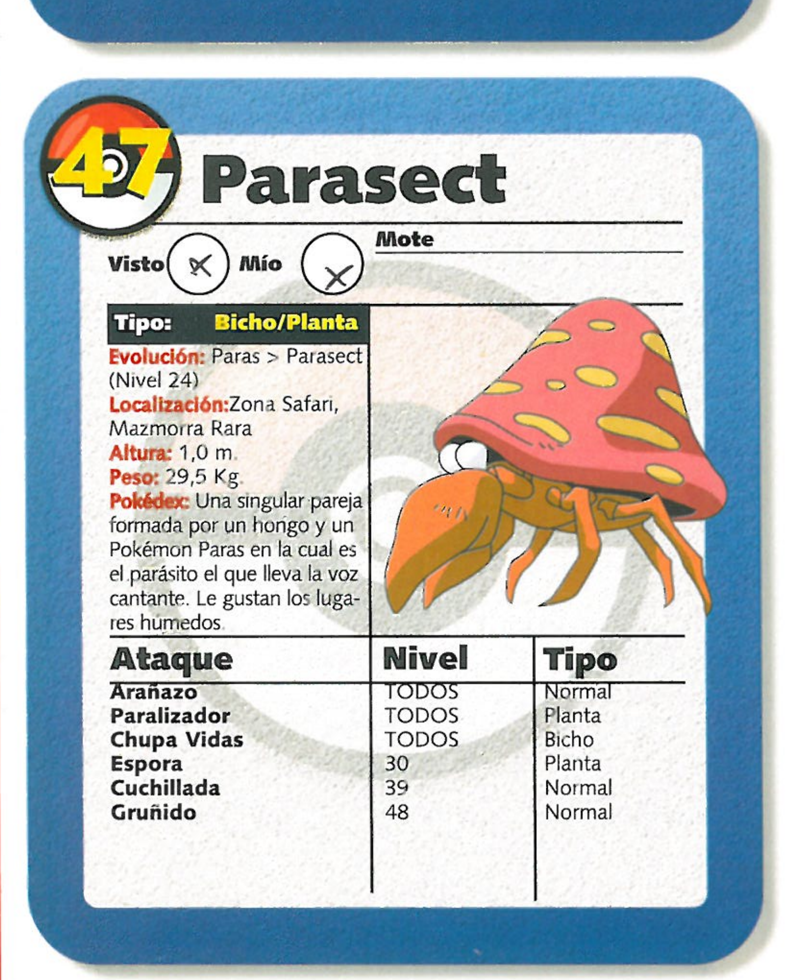
46 Paras

Visto ⊗ Mío ⊗ Mote

Tipo: Bicho/Planta

Evolución: Paras > Parasect (Nivel 24)
Localización: Zona Safari, Mt. Moon
Altura: 0,3 m.
Peso: 5,4 Kg.
Pokédex: Vive bajo tierra para poder alimentarse de las raíces de los árboles. Los hongos que tiene en su espalda crecen gracias a los nutrientes de los bichos que habitan en ellos.

Ataque	Nivel	Tipo
Arañazo	TODOS	Normal
Paralizador	13	Planta
Chupa Vidas	20	Bicho
Espora	27	Planta
Cuchillada	34	Normal
Gruñido	41	Normal



47 Parasect

Visto ⊗ Mío ⊗ Mote

Tipo: Bicho/Planta

Evolución: Paras > Parasect (Nivel 24)
Localización: Zona Safari, Mazmorra Rara
Altura: 1,0 m.
Peso: 29,5 Kg.
Pokédex: Una singular pareja formada por un hongo y un Pokémon Paras en la cual es el parásito el que lleva la voz cantante. Le gustan los lugares húmedos.

Ataque	Nivel	Tipo
Arañazo	TODOS	Normal
Paralizador	TODOS	Planta
Chupa Vidas	TODOS	Bicho
Espora	30	Planta
Cuchillada	39	Normal
Gruñido	48	Normal



53 Persian

Visto ⊗ Mío ⊗ Mote

Tipo: Normal

Evolución: Meowth > Persian (Nivel 28)
Localización: Ruta 24, 25, Esquina de Intercambio
Altura: 1,0 m.
Peso: 32,0 Kg.
Pokédex: Aunque su piel es muy preciada, resulta difícil tenerlo como mascota debido a su carácter tan variable.

Ataque	Nivel	Tipo
Arañazo	TODOS	Normal
Gruñodo	TODOS	Normal
Mordisco	TODOS	Normal
Día de Pago	TODOS	Normal
Chirrido	TODOS	Normal
Golpes Furia	37	Normal
Cuchillada	51	Normal



Pidgeot

Visto  Mío  Mote

Tipo: Normal/Volador



Evolución: Pidgay > Pidgeotto (Nivel 18) > Pidgeot (Nivel 36)
Altura: 1,5 m.
Peso: 39,5 Kg.
Pokédex: Cuando sale de caza, planea a gran velocidad sobre el agua para poder sorprender a sus cautelosas presas como Magikarp.

Ataque	Nivel	Tipo
Tornado	TODOS	Volador
Ataque Arena	TODOS	Normal
Ataque Rápido	TODOS	Normal
Remolino	TODOS	Normal
Ataque Ala	TODOS	Volador
Agilidad	44	Psíquico
Mov. Espejo	54	Volador

17 Pidgeotto

Visto  Mío Mote

Tipo: Normal/Volador

Evolución: Pidgey > Pidgeotto (Nivel 18) > Pidgeot (Nivel 36)
Localización: Ruta 14, 15, 21
Altura: 1,1 m.
Peso: 30,0 Kg.
Pokédex: Defiende como sea su territorio de descanso. Para ello, picoteará ferozmente a cualquier intruso.

Ataque	Nivel	Tipo
Tornado	TODOS	Volador
Ataque Arena	TODOS	Normal
Ataque Rápido	TODOS	Normal
Remolino	21	Normal
Ataque Ala	31	Volador
Agilidad	40	Psíquico
Mov. Espejo	49	Volador



16 Pidgey

Visto Mío  Mote

Tipo: Normal/Volador

Evolución: Pidgey > Pidgeotto (Nivel 18) > Pidgeot (Nivel 36)
Localización: Ruta 1-3, 5-8, 12, 14, 15, 24, 25
Altura: 0,3 m.
Peso: 1,8 Kg.
Pokédex: Una especie propia de los bosques. Bate sus alas para provocar una cegadora tormenta de arena.

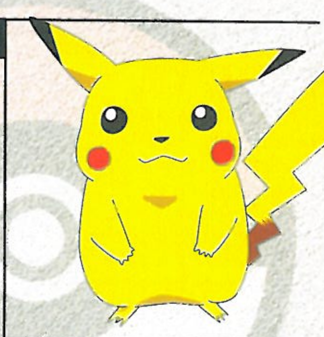
Ataque	Nivel	Tipo
Tornado	TODOS	Volador
Ataque Arena	5	Normal
Ataque Rápido	12	Normal
Remolino	19	Normal
Ataque Ala	28	Volador
Agilidad	36	Psíquico
Mov. Espejo	44	Volador



25 Pikachu

Visto Mío  Mote

Tipo: Eléctrico



Evolución: Pikachu > Raichu (Piedra Trueno)
Localización: Bosque Verde, Central Energía
Altura: 0,4 m.
Peso: 6,0 Kg.
Pokédex: Cuando se produce una fiesta de Pikachu, la cosa suele acabar con una tormenta eléctrica.

Ataque	Nivel	Tipo
Impactrueno	TODOS	Eléctrico
Gruñido	TODOS	Normal
Onda Trueno	9	Eléctrico
Ataque Rápido	16	Normal
Rapidez	26	Normal
Agilidad	33	Psíquico
Trueno	43	Eléctrico



127 Pinsir

Visto Mío Mote

¡SÓLO EN AZUL!

Tipo: Bicho

Evolución: Pinsir
Localización: Zona Safari, Esquina de Intercambio
Altura: 1,5 m.
Peso: 55,0 Kg.
Pokédex: Cuando se cansa de estrujar a sus víctimas con sus pinzas, les da un revuelo y las lanza al suelo.

Ataque	Nivel	Tipo
Agarre	TODOS	Normal
Mov. Sísmico	25	Lucha
Guillotina	30	Normal
Foco Energía	36	Normal
Dureza	43	Normal
Cuchillada	49	Normal
Danza Pétalo	54	Normal



60 Poliwag

Visto Mío Mote

Tipo: agua

Evolución: Poliwag > Poliwhirl (Nivel 25) > Poliwrath (Piedra Agua)
Localización: Ruta 22, Paleta, Carmín, Verde, Celeste
Altura: 0,6 m.
Peso: 12,4 Kg.
Pokédex: Gracias a sus nuevas piernas puede correr, pero él prefiere nadar a caminar.

Ataque	Nivel	Tipo
Burbuja	TODOS	Agua
Hipnosis	16	Psíquico
Pistola agua	19	Agua
Doble Bofetada	25	Normal
Golpe Cuerpo	31	Normal
Amnesia	38	Psíquico
Hidro Bomba	45	Agua



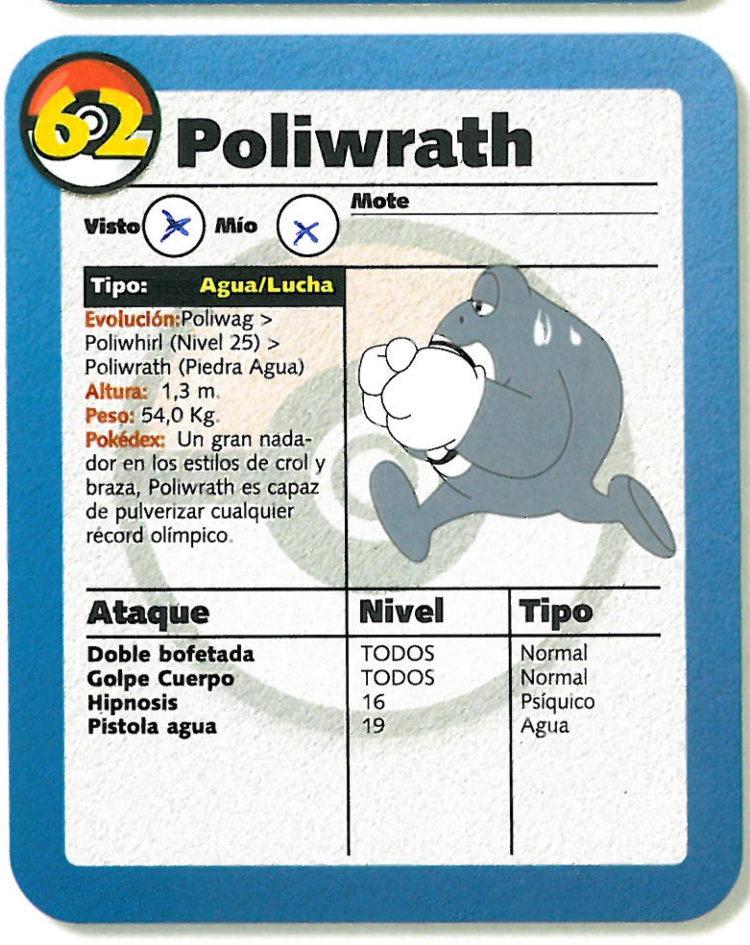
61 Poliwhirl

Visto Mío Mote

Tipo: Agua

Evolución: Poliwag > Poliwhirl (Nivel 25) > Poliwrath (Piedra Agua)
Localización: Ruta 10, Ciudad Azulona
Altura: 1,0 m.
Peso: 20,0 Kg.
Pokédex: Es capaz de vivir tanto dentro como fuera del agua. Cuando sale de ella, suda sin parar para mantener el cuerpo húmedo.

Ataque	Nivel	Tipo
Burbuja	TODOS	Agua
Hipnosis	TODOS	Psíquico
Pistola Agua	TODOS	Agua
Doble Bofetada	26	Normal
Golpe Cuerpo	33	Normal
Amnesia	41	Psíquico
Hidro Bomba	49	Agua



62 Poliwrath

Visto Mío Mote

Tipo: Agua/Lucha

Evolución: Poliwag > Poliwhirl (Nivel 25) > Poliwrath (Piedra Agua)
Altura: 1,3 m.
Peso: 54,0 Kg.
Pokédex: Un gran nadador en los estilos de crol y braza, Poliwrath es capaz de pulverizar cualquier récord olímpico.

Ataque	Nivel	Tipo
Doble bofetada	TODOS	Normal
Golpe Cuerpo	TODOS	Normal
Hipnosis	16	Psíquico
Pistola agua	19	Agua



Ponyta

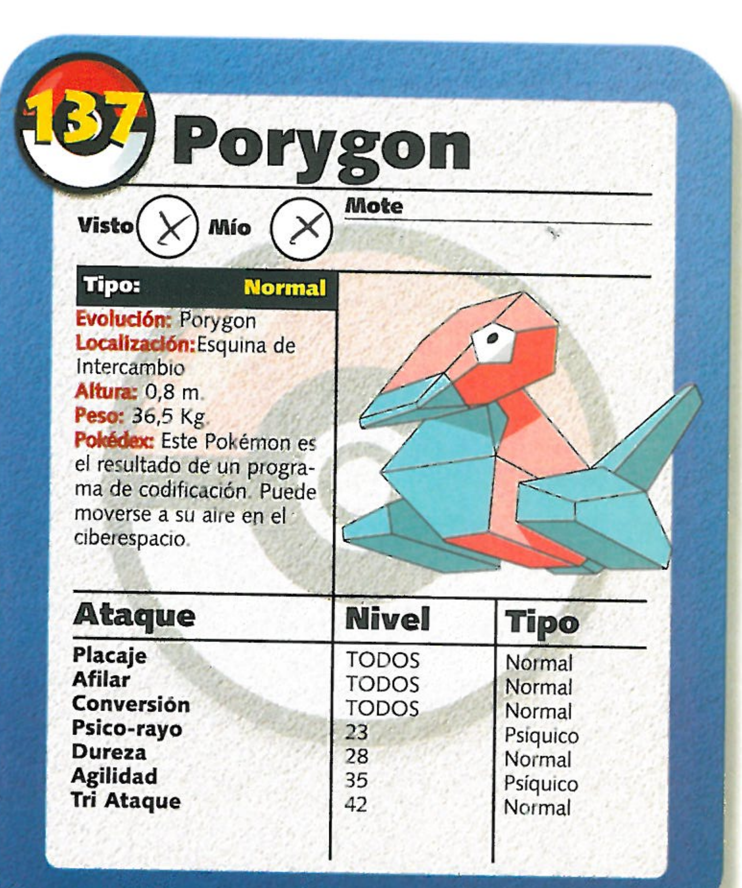
Visto (X) Mío (X) **Mote**

Tipo: Fuego



Evolución: Ponyta > Rapidash (Nivel 40)
Localización: Mansión Pokémon
Altura: 1,0 m.
Peso: 30,0 Kg.
Pokédex: Sus pezuñas son diez veces más duras que el diamante. Puede dejar plano cualquier terreno en poco tiempo a base de pisotones.

Ataque	Nivel	Tipo
Ascuas	TODOS	Fuego
Látigo	30	Normal
Pisotón	32	Normal
Gruñido	35	Normal
Giro fuego	39	Fuego
Derribo	43	Normal
Agilidad	48	Psíquico



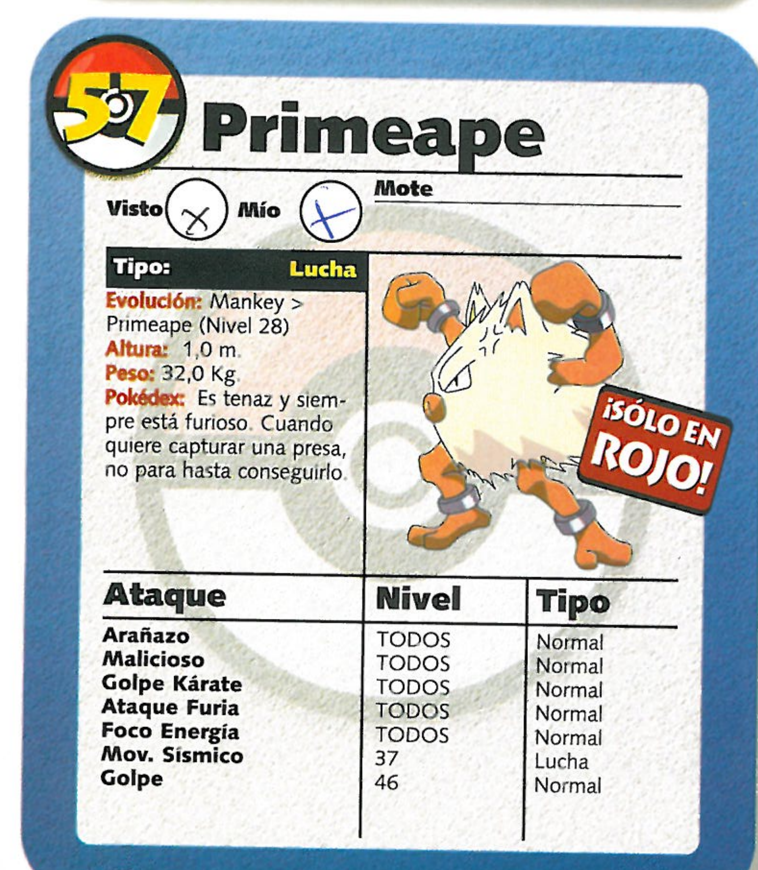
137 Porygon

Visto (X) Mío (X) **Mote**

Tipo: Normal

Evolución: Porygon
Localización: Esquina de Intercambio
Altura: 0,8 m.
Peso: 36,5 Kg.
Pokédex: Este Pokémon es el resultado de un programa de codificación. Puede moverse a su aire en el ciberespacio.

Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Afilar	TODOS	Normal
Conversión	TODOS	Normal
Psico-rayo	23	Psíquico
Dureza	28	Normal
Agilidad	35	Psíquico
Tri Ataque	42	Normal



57 Primeape

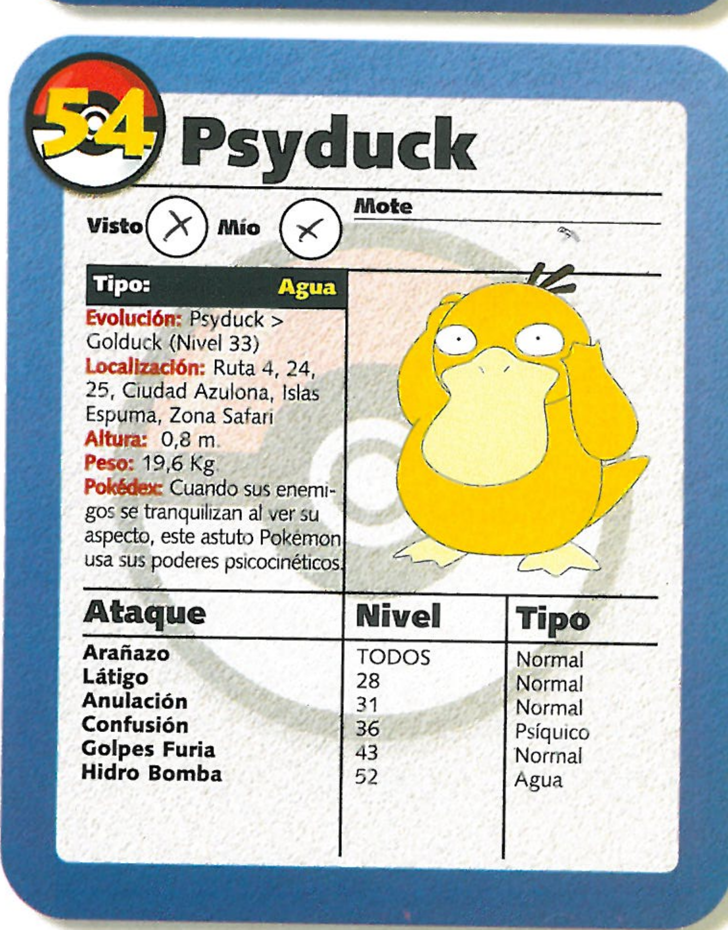
Visto (X) Mío (X) **Mote**

Tipo: Lucha

Evolución: Mankey > Primeape (Nivel 28)
Altura: 1,0 m.
Peso: 32,0 Kg.
Pokédex: Es tenaz y siempre está furioso. Cuando quiere capturar una presa, no para hasta conseguirlo.

¡SÓLO EN ROJO!

Ataque	Nivel	Tipo
Arañazo	TODOS	Normal
Malicioso	TODOS	Normal
Golpe Kárate	TODOS	Normal
Ataque Furia	TODOS	Normal
Foco Energía	TODOS	Normal
Mov. Sísmico	37	Lucha
Golpe	46	Normal



54 Psyduck

Visto (X) Mío (X) **Mote**

Tipo: Agua

Evolución: Psyduck > Golduck (Nivel 33)
Localización: Ruta 4, 24, 25, Ciudad Azulona, Islas Espuma, Zona Safari
Altura: 0,8 m.
Peso: 19,6 Kg.
Pokédex: Cuando sus enemigos se tranquilizan al ver su aspecto, este astuto Pokémon usa sus poderes psicocinéticos.

Ataque	Nivel	Tipo
Arañazo	TODOS	Normal
Látigo	28	Normal
Anulación	31	Normal
Confusión	36	Psíquico
Golpes Furia	43	Normal
Hidro Bomba	52	Agua



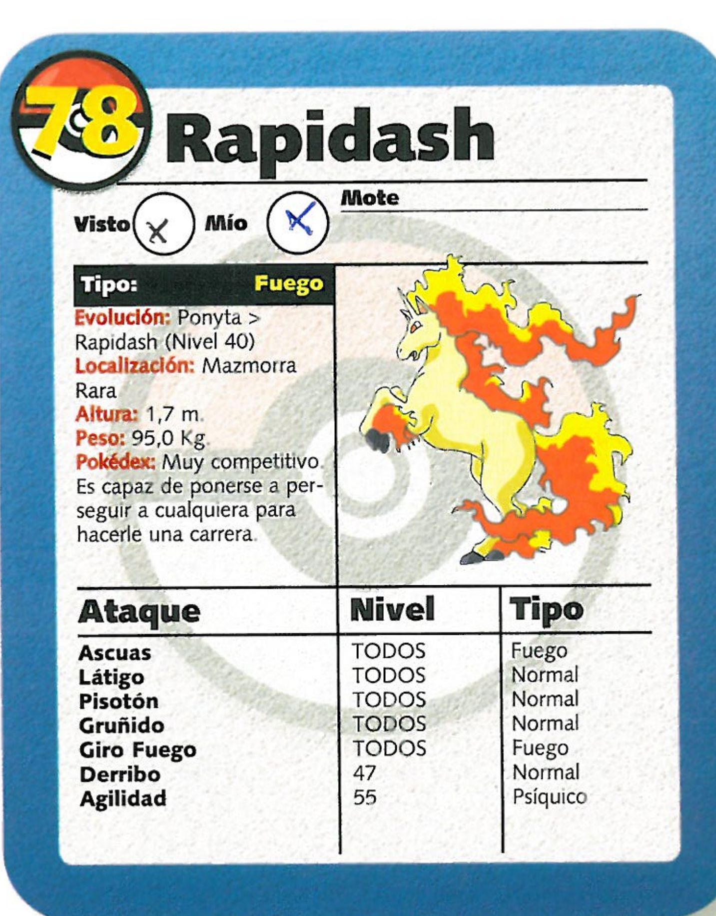
26 Raichu

Visto Mío Mote

Tipo: Eléctrico

Evolución: Pikachu > Raichu (Piedra Trueno)
Localización: Central Energía, Mazmorra Rara
Altura: 0,8 m.
Peso: 30,0 Kg.
Pokédex: Su larga cola le sirve como protección frente a su propio poder eléctrico.

Ataque	Nivel	Tipo
Impactrueno	TODOS	Eléctrico
Gruñido	TODOS	Normal
Onda Trueno	TODOS	Eléctrico



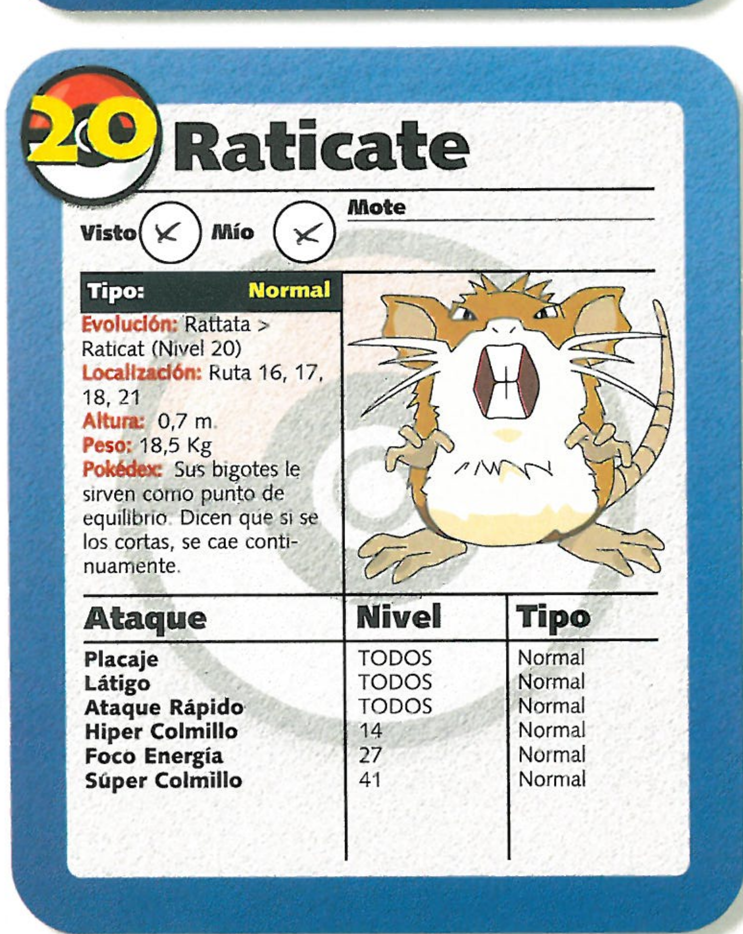
78 Rapidash

Visto Mío Mote

Tipo: Fuego

Evolución: Ponyta > Rapidash (Nivel 40)
Localización: Mazmorra Rara
Altura: 1,7 m.
Peso: 95,0 Kg.
Pokédex: Muy competitivo. Es capaz de ponerse a perseguir a cualquiera para hacerle una carrera.

Ataque	Nivel	Tipo
Ascuas	TODOS	Fuego
Látigo	TODOS	Normal
Pisotón	TODOS	Normal
Gruñido	TODOS	Normal
Giro Fuego	TODOS	Fuego
Derribo	47	Normal
Agilidad	55	Psíquico



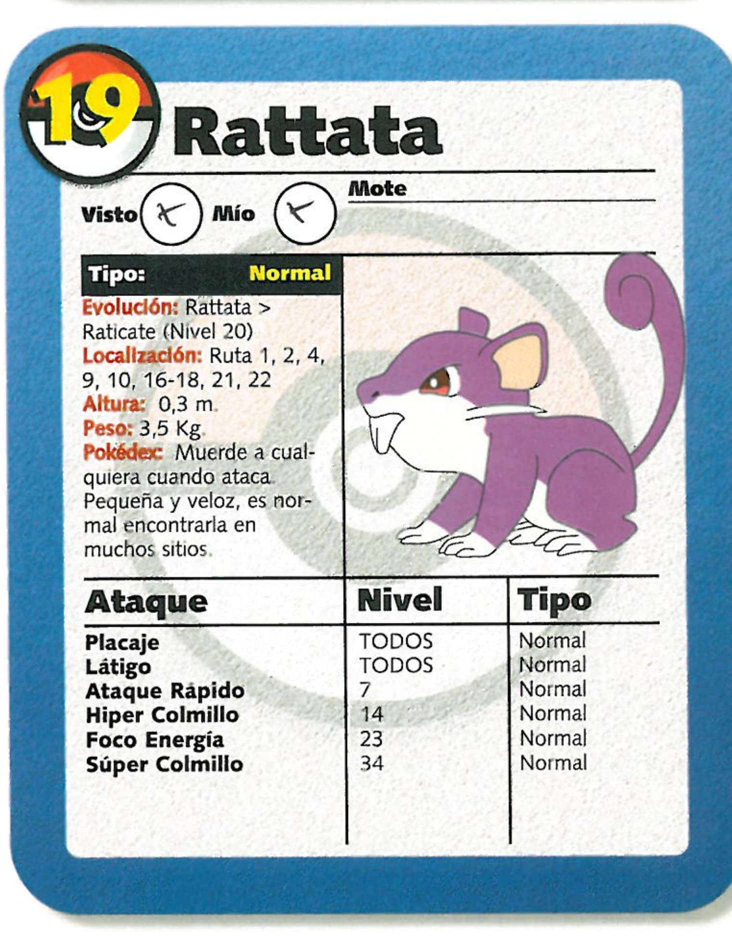
20 Raticate

Visto Mío Mote

Tipo: Normal

Evolución: Rattata > Raticat (Nivel 20)
Localización: Ruta 16, 17, 18, 21
Altura: 0,7 m.
Peso: 18,5 Kg
Pokédex: Sus bigotes le sirven como punto de equilibrio. Dicen que si se los cortas, se cae continuamente.

Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Látigo	TODOS	Normal
Ataque Rápido	TODOS	Normal
Hiper Colmillo	14	Normal
Foco Energía	27	Normal
Súper Colmillo	41	Normal



19 Rattata

Visto Mío Mote

Tipo: Normal

Evolución: Rattata > Raticate (Nivel 20)
Localización: Ruta 1, 2, 4, 9, 10, 16-18, 21, 22
Altura: 0,3 m.
Peso: 3,5 Kg.
Pokédex: Muerde a cualquiera cuando ataca. Pequeña y veloz, es normal encontrarla en muchos sitios.

Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Látigo	TODOS	Normal
Ataque Rápido	7	Normal
Hiper Colmillo	14	Normal
Foco Energía	23	Normal
Súper Colmillo	34	Normal



112 Rhydon



Visto Mío **Mote**

Tipo: Tierra/Roca



Evolución: Rhyhorn > Rhydon (Nivel 42)
Localización: Mazmorra Rara
Altura: 1,9 m.
Peso: 120,0 Kg.
Pokédex: Protegido con una piel que parece una armadura, puede habitar en lagos de lava a temperaturas de 1.000 grados o más.

Ataque	Nivel	Tipo
Ataque Cuerno	TODOS	Normal
Pisotón	TODOS	Normal
Látigo	TODOS	Normal
Ataque Furia	TODOS	Normal
Drenadoras	48	Normal
Malicioso	55	Normal
Derribo	64	Normal



111 Rhyhorn

Visto Mío **Mote**

Tipo: Tierra/Roca

Evolución: Rhyhorn > Rhydon (Nivel 42)
Localización: Zona Safari
Altura: 1,0 m.
Peso: 115,0 Kg.
Pokédex: Sus huesos son 100 veces más duros que los humanos. Esto le permite tener tanta fuerza como para enviar un platillo volante de vuelta a su planeta.

Ataque	Nivel	Tipo
Ataque Cuerno	TODOS	Normal
Pisotón	30	Normal
Látigo	35	Normal
Ataque Furia	40	Normal
Drenadoras	45	Normal
Malicioso	50	Normal
Derribo	55	Normal



27 Sandshrew

Visto Mío **Mote**

Tipo: Tierra

Evolución: Sandshrew > Sandslash (Nivel 22)
Localización: Ruta 4, 8, 9, 10, 11, 23
Altura: 0,6 m.
Peso: 12,0 Kg.
Pokédex: Vive bajo tierra en lugares áridos alejados de zonas acuáticas. Solo sale a la superficie para buscar comida.

Ataque	Nivel	Tipo
Arañazo	TODOS	Normal
Ataque Arena	10	Normal
Cuchillada	17	Normal
Picotazo Venenoso	24	Veneno
Rapidez	31	Normal
Golpes Furia	38	Normal



28 Sandslash

Visto Mío **Mote**

Tipo: Tierra

Evolución: Sandshrew > Sandslash (Nivel 22)
Localización: Ruta 23, Mazmorra Rara
Altura: 1,0 m.
Peso: 29,5 Kg.
Pokédex: Cuando se ve amenazado, se recoge formando una pelota de pinchos y se pone a rodar. Esto le da tiempo para pensar su siguiente movimiento.

Ataque	Nivel	Tipo
Arañazo	TODOS	Normal
Ataque arena	TODOS	Normal
Cuchillada	TODOS	Normal
Picotazo venenoso	27	Veneno
Rapidez	36	Normal
Golpes Furia	47	Normal



123 Scyther

Visto Mío Mote

Tipo: Bicho/Volador

Evolución: Scyther **Localización:** Zona Safari, Esquina de Intercambio **Altura:** 1,5 m. **Peso:** 56,0 Kg. **Pokédex:** Gracias a sus conocimientos de las técnicas ninja, puede moverse tan rápidamente que parece que haya más de uno.

Ataque	Nivel	Tipo
Ataque Rápido	TODOS	Normal
Malicioso	17	Normal
Foco Energía	20	Normal
Doble Equipo	24	Normal
Cuchillada	29	Normal
Danza Pétalo	35	Normal
Agilidad	42	Psíquico



117 Seadra

Visto Mío Mote

Tipo: Agua

Evolución: Horsea > Seadra (Nivel 32) **Localización:** Ruta 23, Mazmorra Rara **Altura:** 1,2 m. **Peso:** 25,0 Kg. **Pokédex:** Es capaz de nadar hacia atrás gracias al rápido y compasado movimiento de sus aletas pectorales, así como de su gruesa cola.

Ataque	Nivel	Tipo
Burbuja	TODOS	Agua
Pantalla Humo	TODOS	Normal
Malicioso	TODOS	Normal
Pistola Agua	TODOS	Agua
Agilidad	41	Psíquico
Hidro Bomba	52	Agua



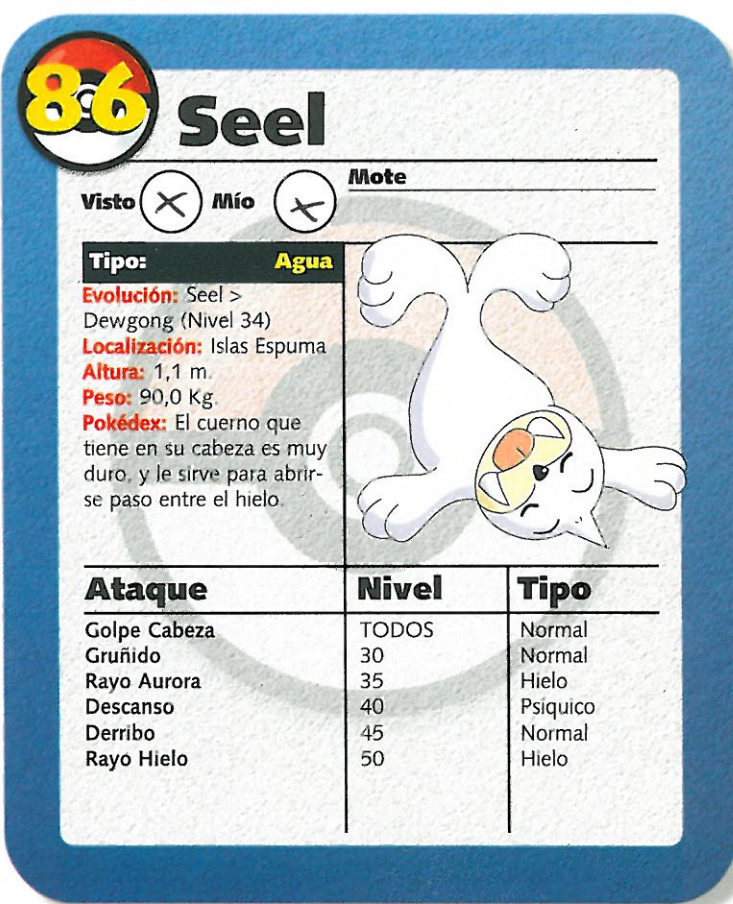
119 Seaking

Visto Mío Mote

Tipo: Agua

Evolución: Goldeen > Seaking (Nivel 33) **Localización:** Ruta 23, Ciudad Fucsia, Mazmorra Rara **Altura:** 1,3 m. **Peso:** 39,0 Kg. **Pokédex:** En otoño, época en la que pone sus huevos, se puede ver a este Pokémon remontando los ríos.

Ataque	Nivel	Tipo
Picotazo	TODOS	Volador
Látigo	TODOS	Normal
Supersónico	TODOS	Normal
Ataque Cuerno	TODOS	Normal
Ataque Furia	TODOS	Normal
Cascada	39	Agua
Perforador	48	Normal
Agilidad	54	Psíquico



86 Seel

Visto Mío Mote

Tipo: Agua

Evolución: Seel > Dewgong (Nivel 34) **Localización:** Islas Espuma **Altura:** 1,1 m. **Peso:** 90,0 Kg. **Pokédex:** El cuerno que tiene en su cabeza es muy duro, y le sirve para abrirse paso entre el hielo.

Ataque	Nivel	Tipo
Golpe Cabeza	TODOS	Normal
Gruñido	30	Normal
Rayo Aurora	35	Hielo
Descanso	40	Psíquico
Derribo	45	Normal
Rayo Hielo	50	Hielo

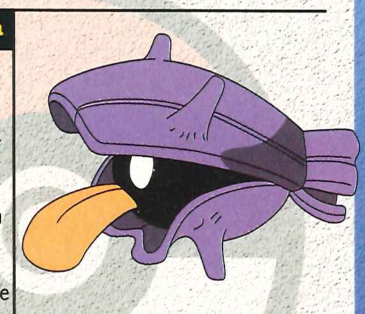


90 Shellder

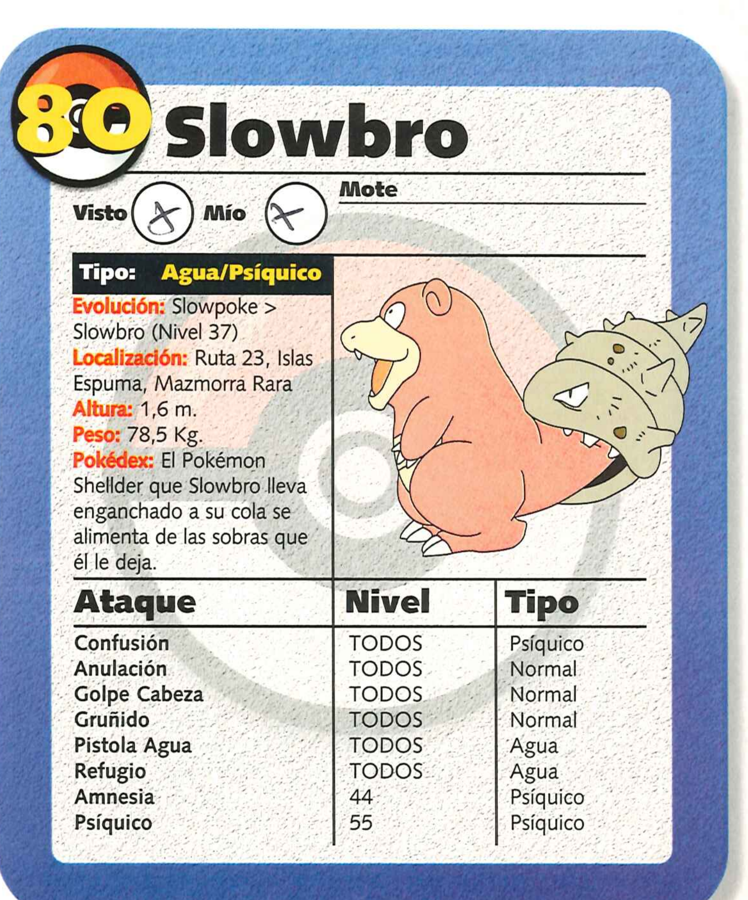
Visto Mío **Mote**

Tipo: Agua

Evolución: Shellder > Cloyster (Piedra Agua) **Localización:** Ruta 6, 11, Ciudad Carmín, Ciudad Celeste, Islas Espuma **Altura:** 0,3 m. **Peso:** 4,0Kg. **Pokédex:** Su duro caparazón le permite mantenerse a salvo de cualquier ataque, menos cuando lo abre, tras lo que pasa a ser muy vulnerable.



Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Refugio	TODOS	Agua
Supersónico	18	Normal
Tenaza	23	Agua
Rayo Aurora	30	Hielo
Malicioso	39	Normal
Rayo Hielo	50	Hielo



80 Slowbro

Visto Mío **Mote**

Tipo: Agua/Psíquico

Evolución: Slowpoke > Slowbro (Nivel 37) **Localización:** Ruta 23, Islas Espuma, Mazmorra Rara **Altura:** 1,6 m. **Peso:** 78,5 Kg. **Pokédex:** El Pokémon Shellder que Slowbro lleva enganchado a su cola se alimenta de las sobras que él le deja.

Ataque	Nivel	Tipo
Confusión	TODOS	Psíquico
Anulación	TODOS	Normal
Golpe Cabeza	TODOS	Normal
Gruñido	TODOS	Normal
Pistola Agua	TODOS	Agua
Refugio	TODOS	Agua
Amnesia	44	Psíquico
Psíquico	55	Psíquico



79 Slowpoke

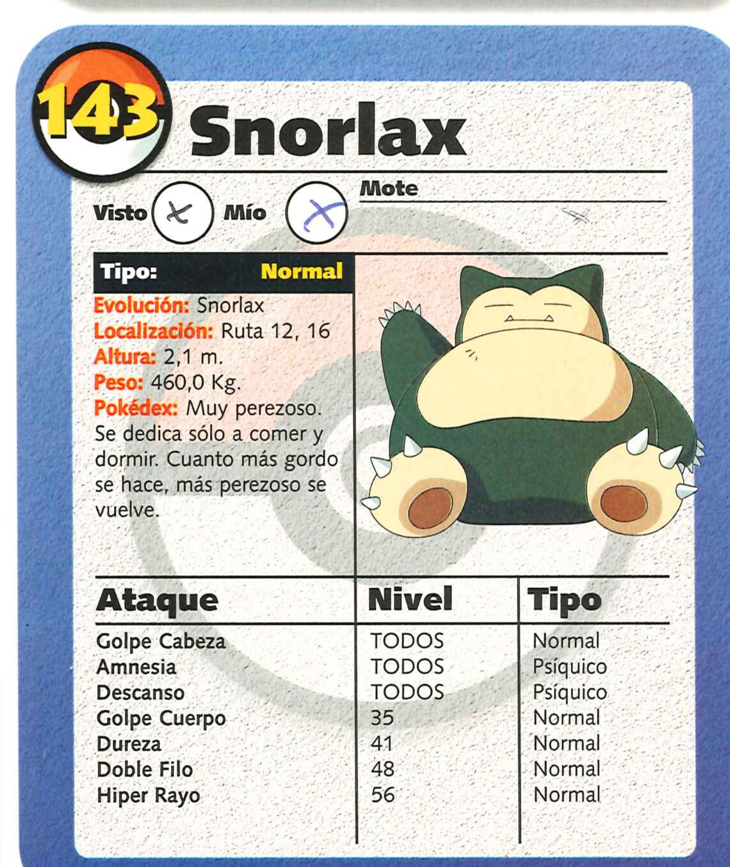
Visto Mío **Mote**

Tipo: Agua/Psíquico

Evolución: Slowpoke > Slowbro (Nivel 37) **Localización:** Ruta 10, Ciudad Azulona, Islas Espuma, Zona Safari **Altura:** 1,2 m. **Peso:** 36,0 Kg. **Pokédex:** Increíblemente lento de reflejos. Cuando lo atacan, percibe el dolor cinco segundos después de haber sido golpeado.



Ataque	Nivel	Tipo
Confusión	TODOS	Psíquico
Anulación	18	Normal
Golpe Cabeza	22	Normal
Gruñido	27	Normal
Pistola Agua	33	Agua
Amnesia	40	Psíquico
Psíquico	48	Psíquico



143 Snorlax

Visto Mío **Mote**

Tipo: Normal

Evolución: Snorlax **Localización:** Ruta 12, 16 **Altura:** 2,1 m. **Peso:** 460,0 Kg. **Pokédex:** Muy perezoso. Se dedica sólo a comer y dormir. Cuanto más gordo se hace, más perezoso se vuelve.

Ataque	Nivel	Tipo
Golpe Cabeza	TODOS	Normal
Amnesia	TODOS	Psíquico
Descanso	TODOS	Psíquico
Golpe Cuerpo	35	Normal
Dureza	41	Normal
Doble Filo	48	Normal
Hiper Rayo	56	Normal



21 Spearow

Visto  Mío

Mote

Tipo: Normal/Volador



Evolución: Spearow > Fearow (Nivel 20) **Localización:** Ruta 3, 4, 9-11, 16-18, 22, 23 **Altura:** 0,3 m. **Peso:** 2,0 Kg **Pokédex:** Come bichos que encuentra en zonas muy verdes. Debido al pequeño tamaño de sus alas, las tiene que mover muy rápido para mantenerse en el aire.

Ataque	Nivel	Tipo
Picotazo	TODOS	Volador
Gruñido	TODOS	Normal
Malicioso	9	Normal
Ataque Furia	15	Normal
Mov. Espejo	22	Volador
Pico Taladro	29	Volador
Agilidad	36	Psíquico

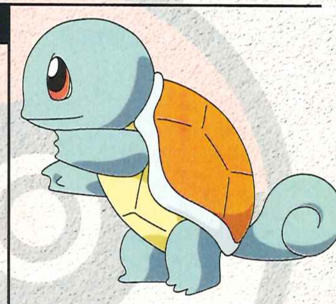


7 Squirtle

Visto Mío

Mote

Tipo: Agua



Evolución: Squirtle > Wartortle (Nivel 16) > Blastoise (Nivel 36) **Localización:** Laboratorio del Profesor Oak **Altura:** 0,5 m. **Peso:** 9,0 Kg.**Pokédex:** Antes de nacer, su espalda se hinchó y se puso dura, dando lugar a su actual caparazón. De su boca sale espuma muy poderosa.

Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Látigo	TODOS	Normal
Burbuja	8	Agua
Pistola Agua	15	Agua
Mordisco	22	Normal
Refugio	28	Agua
Cabezazo	35	Normal
Hidro Bomba	42	Agua



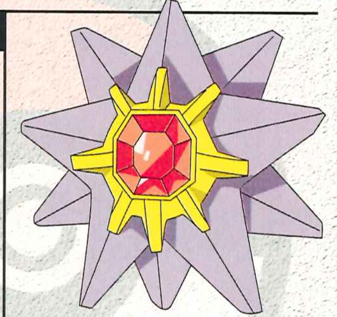
121 Starmie

Visto  Mío

Mote

Tipo: Agua/Psíquico





Evolución: Staryu > Starmie (Piedra Agua) **Altura:** 1,1 m. **Peso:** 80,0Kg. **Pokédex:** La piedra que tiene en su centro produce brillos con los siete colores del arco iris. Muchos creen que es una gema preciosa.

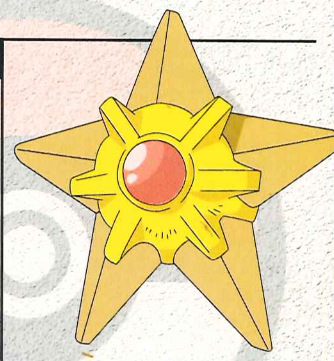
Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Pistola Agua	TODOS	Agua
Dureza	TODOS	Normal

120 Staryu

Visto Mío

Mote

Tipo: Agua



Evolución: Staryu > Starmie (Piedra Agua) **Localización:** Ruta 18, 19, 20, 21, Islas Espuma, Islas Canela **Altura:** 0,8 m. **Peso:** 34,5 Kg. **Pokédex:** Un enigmático Pokémon cuyo cuerpo es capaz de regenerar cualquier parte que pierda durante el combate.

Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Pistola Agua	17	Agua
Dureza	22	Normal
Recuperación	27	Normal
Rapidez	32	Normal
Reducir	37	Normal
Pantalla Luz	42	Psíquico
Hidro Bomba	47	Agua



Tangela

Visto  Mío — **Mote**

Tipo: **Planta**

Evolución:
Tangela
Localización: Ruta 21
Altura: 1,0 m.
Peso: 35,0 Kg.
Pokédex: Su cuerpo está recubierto de gruesas lianas que parecen algas marinas. Cuando anda, se mecen de un lado a otro.



Ataque	Nivel	Tipo
Restricción	TODOS	Normal
Atadura	TODOS	Normal
Absorber	29	Planta
Polvo Venenoso	32	Veneno
	36	Planta
Somnífero	39	Planta
Portazo	45	Normal
Gruñido	49	Normal



Tauros

Visto  Mío — **Mote**

Tipo: **Normal**

Evolución: Tauros
Localización: Zona Safari
Altura: 1,4 m.
Peso: 88,4 Kg.
Pokédex: Cuando Pokémon Taurus encuentra a un enemigo, toma carrerilla y carga con todas sus fuerzas contra él mientras le fustiga con su cola.



Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Pisotón	21	Normal
Látigo	28	Normal
Malicioso	35	Normal
Furia	44	Normal
Derribo	51	Normal

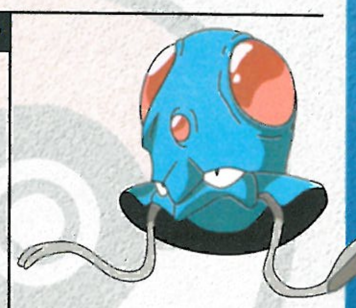


Tentacool

Visto  Mío — **Mote**

Tipo: **Agua/Veneno**

Evolución: Tentacool > Tentacruel (Nivel 30)
Localización: Ruta 12, 13, 17-21, Paleta, Verde
Altura: 0,9 m.
Peso: 45,5 Kg.
Pokédex: Habita en aguas poco profundas. Si algún pescador lo atrapa sin querer, recibe una picadura ácida marca de la casa.



Ataque	Nivel	Tipo
Ácido	TODOS	Veneno
Supersónico	7	Normal
Repetición	13	Normal
Picotazo Venenoso	18	Veneno
Pistola Agua	22	Agua
Restricción	27	Normal
Barrera	33	Psíquico
Chirrido	40	Normal
Hidro Bomba	48	Agua



Tentacruel

Visto  Mío — **Mote**

Tipo: **Agua/Veneno**

Evolución: Tentacool > Tentacruel (Nivel 30)
Altura: 0,6 m.
Peso: 55,0 Kg.
Pokédex: Los tentáculos de Tentacruel son cortos, excepto cuando encuentra a una presa, pues los estira para poder capturarla e inmovilizarla.



Ataque	Nivel	Tipo
Ácido	TODOS	Poison
Supersónico	TODOS	Normal
Repetición	TODOS	Normal
Picotazo Venenoso	TODOS	Veneno
Pistola Agua	TODOS	Agua
Restricción	TODOS	Normal
Barrera	35	Psíquico
Chirrido	43	Normal
Hidro Bomba	50	Agua

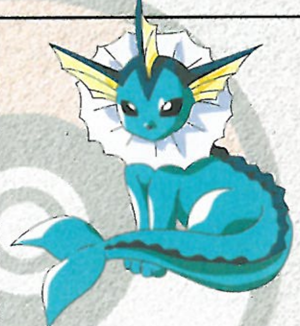


Vaporeon

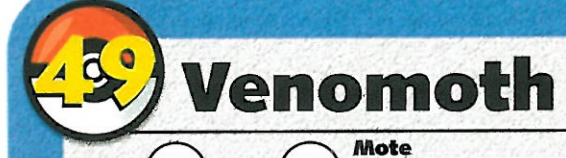
Visto  Mío  **Mote**

Tipo: **Agua**

Evolución: Eevee > Vaporeon (Piedra Agua)
Altura: 1,0 m.
Peso: 29,0 Kg.
Pokédex: Vive en lugares donde hay agua. Al final de su cola tiene una aleta que ha provocado que muchos lo confundan con una sirena.



Ataque	Nivel	Tipo
Placaje / Ataque Arena	TODOS	Normal
Ataque Rápido	27	Normal
Pistola Agua	31	Agua
Látigo	37	Normal
Mordisco	40	Normal
Armadura Ácida	42	Veneno
Niebla	44	Hielo
Neblina	48	Hielo
Hidro Bomba	54	Agua

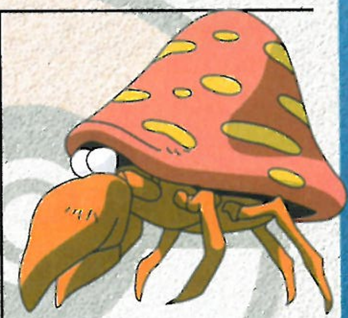


Venomoth

Visto  Mío  **Mote**

Tipo: **Bicho/Veneno**

Evolución: Venonat > Venomoth (Nivel 31)
Localización: Zona Safari, Calle Victoria, Mazmorra Rara **Altura:** 1,5 m.
Peso: 12,5 Kg.
Pokédex: La tonalidad del polvo que colorea sus alas indica el tipo y la gravedad del veneno que éstas poseen.



Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Anulación	TODOS	Normal
Polvo Venenoso	TODOS	Veneno
Chupa Vidas	TODOS	Bicho
Paralizador	TODOS	Planta
Psico-Rayo	38	Psíquico
Somnífero	43	Planta
Psíquico	50	Psíquico

48 Venonat

Visto Mío **Mote**

Tipo: **Bicho/Veneno**

Evolución: Venonat > Venomoth (Nivel 31)
Localización: Ruta 12, 13, 14, 15, Zona Safari
Altura: 1,0 m.
Peso: 30,0 Kg.
Pokédex: Vive en zonas sombreadas con árboles altos. Se alimenta de insectos. Por las noches, se siente atraído por las luces.



Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Anulación	TODOS	Normal
Polvo Venenoso	24	Veneno
Chupa Vidas	27	Bicho
Paralizador	30	Planta
Psico-Rayo	35	Psíquico
Somnífero	38	Planta
Psíquico	43	Psíquico

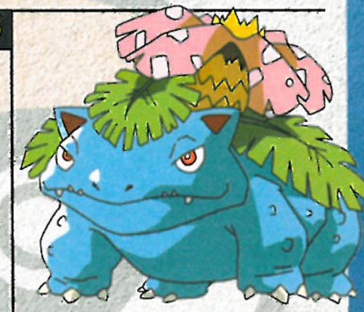


Venusaur

Visto  Mío  **Mote**

Tipo: **Planta/Veneno**

Evolución: Bulbasaur > Ivysaur (Nivel 16) > Venusaur (Nivel 32)
Altura: 2,0 m. **Peso:** 100,0 Kg. **Pokédex:** Como la planta que hay en su espalda necesita de la luz para crecer, siempre guía al Pokémon hacia zonas soleadas.



Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Gruñido	TODOS	Normal
Drenadoras	TODOS	Planta
Látigo Cepa	TODOS	Planta
Polvo Venenoso	TODOS	Veneno
Hoja Afilada	TODOS	Planta
Desarrollo	43	Normal
Somnífero	55	Planta
Rayo Solar	65	Planta



71 Victreebel



Visto ☒ Mío ☒ **Mote**

Tipo: Planta/Veneno



Evolución: Bellsprout > Weepinbell (Nivel 21) > Victreebel (Piedra Hoja) **Altura:** 1,7 m. **Peso:** 15,5 Kg. **Pokédex:** Aunque muchos dicen que los Victreebel viven en colonias en el corazón de la jungla, nadie de los que ha intentado encontrarlos ha vuelto para asegurarlo.

Ataque	Nivel	Tipo
Repetición	TODOS	Normal
Polvo Venenoso	TODOS	Veneno
Somnífero	TODOS	Planta



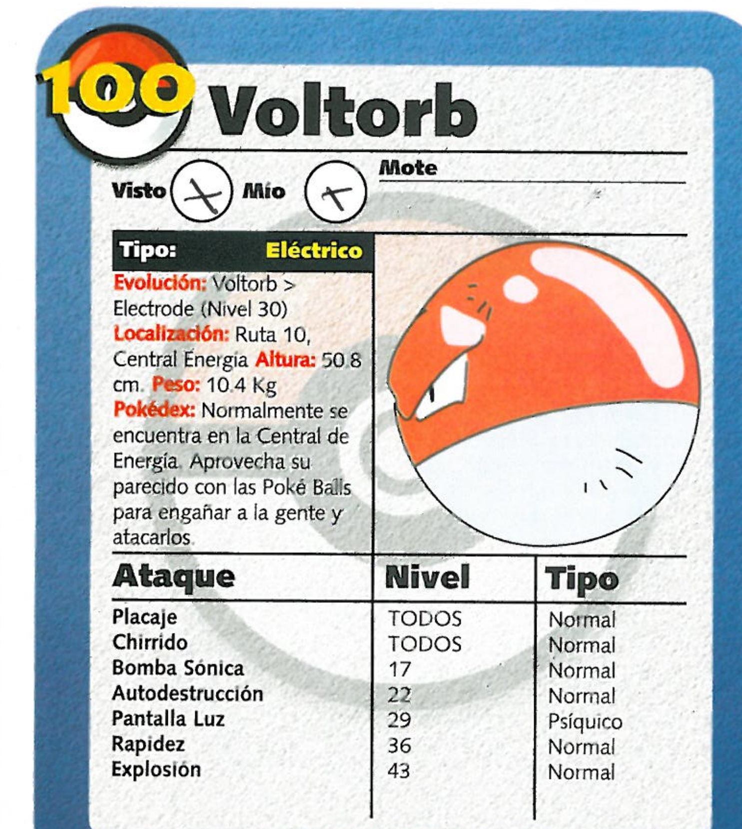
45 Vileplume

Visto ☒ Mío ☒ **Mote**

Tipo: Planta/Veneno

Evolución: Oddish > Gloom (Nivel 21) > Vileplume (Piedra Hoja)
Altura: 1,2 m.
Peso: 18,6 Kg.
Pokédex: Cuanto más grandes son sus pétalos, más venenoso es el polen que contienen. Su cabeza es tan pesada, que se le hace difícil mirar de frente al caminar.

Ataque	Nivel	Tipo
Polvo Venenoso	TODOS	Veneno
Paralizador	TODOS	Planta
Somnífero	TODOS	Planta



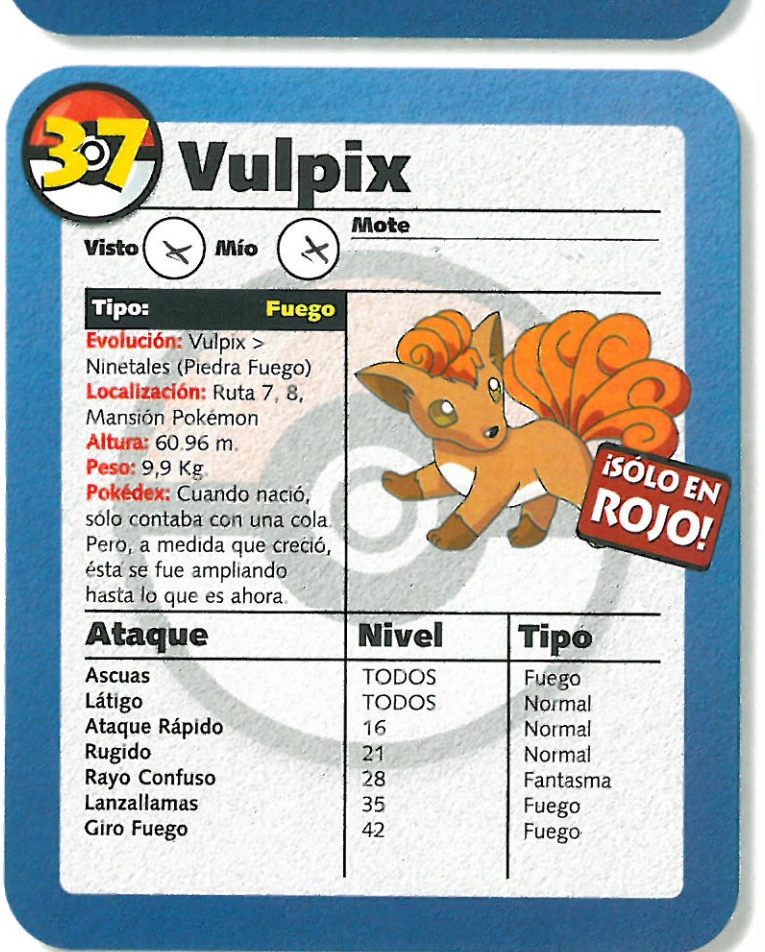
100 Voltorb

Visto ☒ Mío ☒ **Mote**

Tipo: Eléctrico

Evolución: Voltorb > Electrode (Nivel 30) **Localización:** Ruta 10, Central Energía **Altura:** 50.8 cm. **Peso:** 10.4 Kg **Pokédex:** Normalmente se encuentra en la Central de Energía. Aprovecha su parecido con las Poké Balls para engañar a la gente y atacarlos.

Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Chirrido	TODOS	Normal
Bomba Sónica	17	Normal
Autodestrucción	22	Normal
Pantalla Luz	29	Psíquico
Rapidez	36	Normal
Explosión	43	Normal



37 Vulpix

Visto ☒ Mío ☒ **Mote**

Tipo: Fuego

Evolución: Vulpix > Ninetales (Piedra Fuego)
Localización: Ruta 7, 8, Mansión Pokémon
Altura: 60.96 m.
Peso: 9,9 Kg.
Pokédex: Cuando nació, sólo contaba con una cola. Pero, a medida que creció, ésta se fue ampliando hasta lo que es ahora.

Ataque	Nivel	Tipo
Ascuas	TODOS	Fuego
Látigo	TODOS	Normal
Ataque Rápido	16	Normal
Rugido	21	Normal
Rayo Confuso	28	Fantasma
Lanzallamas	35	Fuego
Giro Fuego	42	Fuego

POKéDEX



8 Wartortle

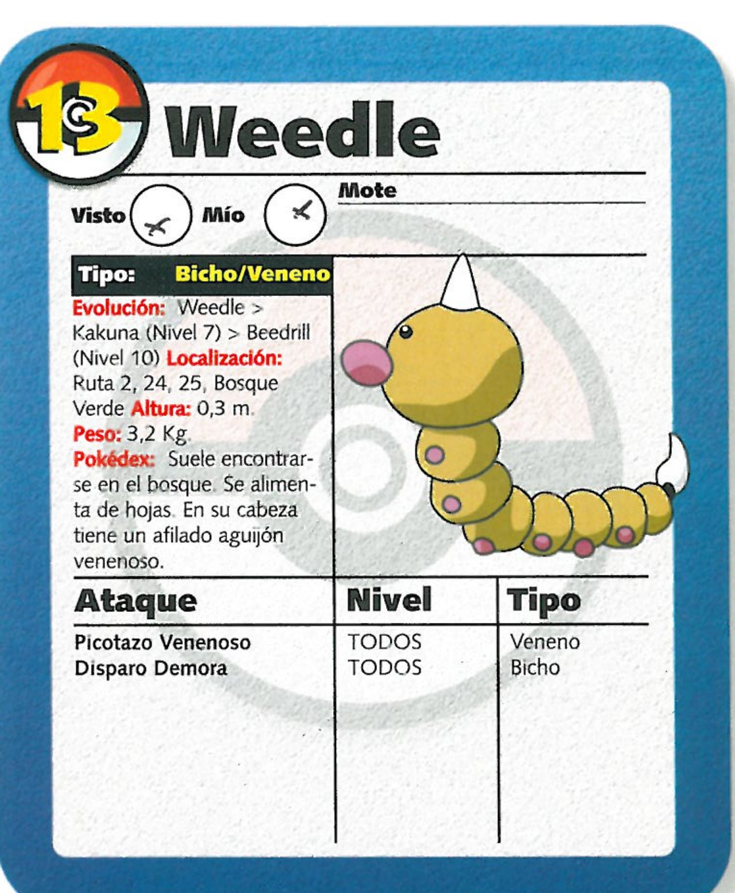
Visto  Mío · **Mote**



Tipo: **Agua**

Evolución: Squirtle > Wartortle (Nivel 16) > Blastoise (Nivel 36) **Altura:** 1,0 m. **Peso:** 22,5 Kg. **Pokédex:** Algunas veces se esconde bajo el agua para poder cazar a sus presas sigilosamente. Cuando nada rápido, hace un movimiento rítmico con sus orejas para mantener la dirección.

Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Látigo	TODOS	Normal
Burbuja	TODOS	Agua
Pistola Agua	TODOS	Agua
Mordisco	24	Normal
Refugio	31	Agua
Cabezazo	39	Normal
Hidro Bomba	47	Agua



13 Weedle

Visto · Mío · **Mote**

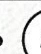
Tipo: **Bicho/Veneno**

Evolución: Weedle > Kakuna (Nivel 7) > Beedrill (Nivel 10) **Localización:** Ruta 2, 24, 25, Bosque Verde **Altura:** 0,3 m. **Peso:** 3,2 Kg. **Pokédex:** Suele encontrarse en el bosque. Se alimenta de hojas. En su cabeza tiene un afilado aguijón venenoso.

Ataque	Nivel	Tipo
Picotazo Venenoso	TODOS	Veneno
Disparo Demora	TODOS	Bicho



70 Weepinbell

Visto  Mío  **Mote**



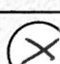
Tipo: **Planta/Veneno**

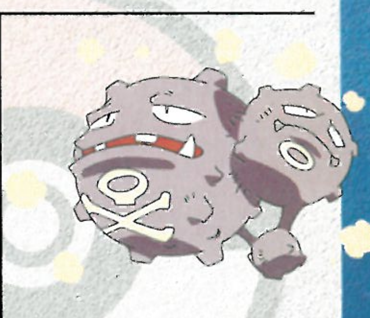
Evolución: Bellsprout > Weepinbell (Nivel 21) > Victreebel (Piedra Hoja) **Localización:** Ruta 12-15 **Altura:** 1,0 m. **Peso:** 6,4 Kg. **Pokédex:** Para acabar con sus enemigos, primero les ataca con Polvo Venenoso y, después, los aturde con un chorreón de Ácido.

Ataque	Nivel	Tipo
Látigo Cepa	TODOS	Planta
Desarrollo	TODOS	Normal
Repetición	TODOS	Normal
Polvo Venenoso	TODOS	Veneno
Somnífero	TODOS	Planta
Paralizador	23	Planta
Ácido	29	Veneno
Hoja Afilada	38	Planta
Portazo	49	Normal



110 Weezing

Visto   Mío  **Mote**



Tipo: **Veneno**

Evolución: Koffing > Weezing (Nivel 35) **Localización:** Mansión Pokémon **Altura:** 1,2 m. **Peso:** 9,5 Kg. **Pokédex:** Si colocas a dos Koffings en un lugar en el que haya dos tipos de gases venenosos, al cabo del tiempo se fusionarán convirtiéndose en un Weezing.

Ataque	Nivel	Tipo
Placaje	TODOS	Normal
Polución	TODOS	Veneno
Residuos	TODOS	Veneno
Pantalla Humo	39	Normal
Autodestrucción	43	Normal
Niebla	49	Hielo
Explosión	53	Normal

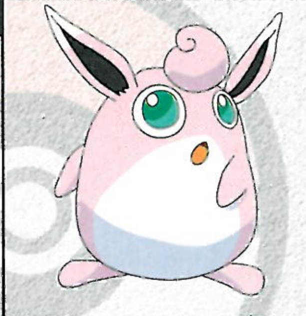


40 Wigglytuff

Visto  Mío — Mote

Tipo: **Normal**

Evolución: Jigglypuff > Wigglytuff (Piedra Lunar) **Localización:** Mazmorra Rara **Altura:** 1,0 m. **Peso:** 12,0 Kg. **Pokédex:** Su cuerpo es suave y elástico. Cuando se enfada, empieza a absorber aire hasta que se infla, aumentando enormemente su tamaño.



Ataque	Nivel	Tipo
Canto	TODOS	Normal
Anulación	TODOS	Normal
Rizo Defensa	TODOS	Normal
Doble Bofetada	TODOS	Normal

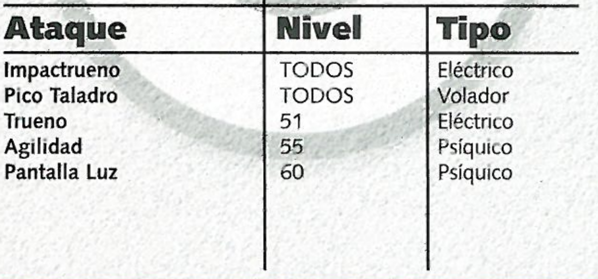


145 Zapdos

Visto Mío — Mote

Tipo: **Eléctrico/Volador**

Evolución: Zapdos **Localización:** Central Energía **Altura:** 1,6 m. **Peso:** 52,6 Kg. **Pokédex:** Una legendaria ave Pokémon del cual se dice que aparece de las nubes envuelto en una tormenta de enormes rayos.



Ataque	Nivel	Tipo
Impactrueno	TODOS	Eléctrico
Pico Taladro	TODOS	Volador
Trueno	51	Eléctrico
Agilidad	55	Psíquico
Pantalla Luz	60	Psíquico

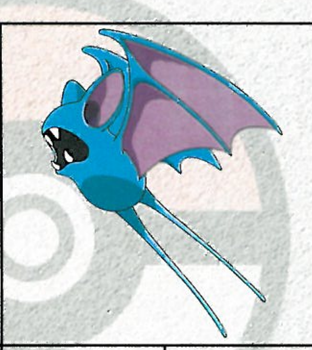


41 Zubat

Visto  Mío — Mote

Tipo: **Veneno/Volador**

Evolución: Zubat > Golbat (Nivel 22) **Localización:** Mt. Moon, Túnel Roca, Islas Espuma, Calle Victoria **Altura:** 0,8 m. **Peso:** 7,5 Kg. **Pokédex:** Vive en colonias creadas en lugares oscuros. Usa las ondas ultrasónicas como medio para identificar y ubicar al enemigo.



Ataque	Nivel	Tipo
Chupa Vidas	TODOS	Bicho
Supersónico	10	Normal
Mordisco	15	Normal
Rayo Confuso	21	Fantasma
Ataque Ala	28	Volador
Niebla	36	Hielo

ÍTEMS

¡Genial, he encontrado una Piedra Lunar! Pero, ¿para qué demonios sirve? Si estás apurado con el tema de los ítems, aquí tienes una completísima guía.

CAPTURADORES

ÍTEM	PRECIO	UBICACIÓN	DESCRIPCIÓN
Poké Ball	200	Tienda Pokémon	Captura Pokémon
Súper Ball	600	Tienda Pokémon	Capturador superior a Poké Ball
Ultra Ball	1.200	Tienda Pokémon	Capturador superior a Súper Ball
Master Ball	n / v	Ciudad Azafrán	Asegura la captura de cualquier Pokémon. Nota: sólo hay una en todo el juego.
Safari Ball	n / v	Ciudad Fucsia	Captura Pokémon en Zona Safari.

PIEDRAS Y FÓSILES

ÍTEM	PRECIO	UBICACIÓN	DESCRIPCIÓN
Piedra Fuego	2.100	Ciudad Azulona	Permite evolucionar a los Pokémon Fuego
Piedra Trueno	2.100	Ciudad Azulona	Permite evolucionar a los Pokémon Eléctrico
Piedra Agua	2.100	Ciudad Azulona	Permite evolucionar a los Pokémon Agua
Piedra Hoja	2.100	Ciudad Azulona	Permite evolucionar a los Pokémon Planta
Piedra Lunar	n / v	Varias Zonas	Desencadena evolución
Fósil Helix	n / v	Mt. Moon	Clona a Omanyte en el Poke Lab. de Canela
Fósil Domo	n / v	Mt. Moon	Clona a Kabuto Poke Lab. de Canela
Ámbar Viejo	n / v	Ciudad Plateada	Clona a Aerodactyl en el Laboratorio Pokémon de Isla Canela.

RECUPERACIONES

ÍTEM	PRECIO	UBICACIÓN	DESCRIPCIÓN
Antídoto	100	Tienda Pokémon	Cura ataques de tipo Veneno
Antiquemar	250	Tienda Pokémon	Cura ataques de tipo Fuego
Antihielo	250	Tienda Pokémon	Derrite a Pokémon congelados
Despertar	250	Tienda Pokémon	Cura ataques Somnífero
Antiparalizante	200	Tienda Pokémon	Cura ataques Paralizador
Cura Total	600	Tienda Pokémon	Cura ataques de tipo Veneno, Fuego, Hielo, Somnífero y Paralizador
Poción	300	Tienda Pokémon	Permite recuperar 20 PS
Súper Poción	700	Tienda Pokémon	Permite recuperar 50 PS
Hiper Poción	1.500	Tienda Pokémon	Permite recuperar 200 PS
Máx. Poción	2.500	Tienda Pokémon	Permite recuperar todos los PS
Agua Fresca	200	Ciudad Azulona	Permite recuperar 50 PS
Refresco	300	Ciudad Azulona	Permite recuperar 60 PS
Limonada	350	Ciudad Azulona	Permite recuperar 80 PS
Restau. Todo	3.000	Tienda Pokémon	Permite recuperar todos los PS
Revivir	1.500	Tienda Pokémon	Recupera la mitad de los PS de un Pokémon debilitado
Máx. Revivir	n / v	Varias Zonas	Recupera los PS de un Pokémon debilitado
Elixir	n / v	Varias Zonas	Aumenta en 10 PP todos tus ataques
Máx. Elixir	n / v	Varias Zonas	Permite recuperar tus PP para todos tus ataques
Éter	n / v	Varias Zonas	Aumenta en 10 PP uno de tus ataques
Máx. Éter	n / v	Varias Zonas	Permite recuperar tus PP para un ataque

ESPECIAL

ÍTEM	PRECIO	UBICACIÓN	DESCRIPCIÓN
PokéDex	n / v	Pueblo Paleta	Te da información sobre los Pokémon que has visto y has capturado
Mapa Pueblo	n / v	Pueblo Paleta	Muestra mapas de toda el área de juego.

REFORZADORES

ÍTEM	PRECIO	UBICACIÓN	DESCRIPCIÓN
Caramelo Raro	n / v	Varias Zonas	Aumenta en un nivel tu experiencia
Más PS	n / v	Varias Zonas	Aumenta al máximo tu número de PS
Más PP	n / v	Varias Zonas	Aumenta al máximo tu número de PP
Proteínas	9.800	Ciudad Azulona	Mejora permanentemente tu Ataque
Hierro	9.800	Ciudad Azulona	Mejora permanentemente tu Defensa
Carburante	9.800	Ciudad Azulona	Mejora permanentemente tu Velocidad
Calcio	9.800	Ciudad Azulona	Mejora permanentemente tus Especiales
Ataque X	500	Ciudad Azulona	Mejora tu Ataque durante un combate
Defensa X	550	Ciudad Azulona	Mejora tu Defensa durante un combate
Velocidad X	350	Ciudad Azulona	Mejora tu Velocidad durante un combate
Especial X	350	Ciudad Azulona	Mejora tus Especiales durante un combate
Precisión X	650	Ciudad Azulona	Mejora tu Precisión durante un combate
Protec. Esp.	700	Ciudad Azulona	Te protege de Ataques Especiales durante el combate
Directo	650	Ciudad Azulona	Aumenta las probabilidades de un Golpe Crítico

MÁQUINAS TÉCNICAS

ÍTEM	PRECIO	UBICACIÓN	DESCRIPCIÓN
MT01 Mega Puño	3.000	Mt. Moon	Aumenta el poder de todos tus ataques psíquicos
MT02 Hoja Afilada	n / v	Azulona, Tienda	Aumenta tu poder en el primer turno y ataca en el segundo
MT03 Danza Pétalo	n / v	Ciudad Azafrán	Aumenta un poco tu poder de ataque
MT04 Remolino	n / v	Ruta 4	Acaba el combate automáticamente
MT05 Mega Patada	3.000	Calle Victoria	Rebaja más energía a tu oponente cuando atacas
MT06 Tóxico	n / v	Ciudad Fucsia, Gim	Envenena a tu oponente (el veneno hace más efecto a cada turno)
MT07 Perforador	2.000	Ciudad Azulona	Si lo haces bien, debilitas a tu oponente de un solo ataque
MT08 Golpe Cuerpo	n / v	S.S. Anne	Daña y, ocasionalmente, paraliza a tu oponente
MT09 Derribo	3.000	Ciudad Azafrán	Tu Pokémon recibe cuatro veces menos daño que su oponente
MT10 Doble Filo	n / v	Zona de Juego	Tu Pokémon recibe cuatro veces menos daño que su oponente
MT11 Rayo Burbuja	n / v	Ciudad Celeste	Daña y reduce la velocidad de tu oponente temporalmente
MT12 Pistola Agua	n / v	Mt. Moon	Un ataque Agua muy efectivo contra Pokémon Fuego, Roca y Tierra
MT13 Rayo Hielo	n / v	Ciudad Azulona	Daña y, ocasionalmente, congela a tu oponente
MT14 Ventisca	n / v	Islas Canela	Daña y, ocasionalmente, congela a tu oponente
MT15 Hiper Rayo	n / v	Ciudad Azulona	Causa mucho daño pero te hace perder un turno
MT16 Día de Pago	n / v	Ruta 12	Recibes dinero extra si ganas el combate
MT17 Sumisión	3.000	Calle Victoria	Tu Pokémon recibe cuatro veces menos daño que su oponente
MT18 Contador	n / v	Azulona	Dobla el daño que recibe tu oponente (funciona contra ataques psíquicos)
MT19 Mov. Sísmico	n / v	Ruta 25	El daño que produces es igual al nivel de experiencia de tu Pokémon
MT20 Furia	n / v	Ruta 15	Desde el momento en que tu Pokémon sufre algún ataque, su fuerza crece gradualmente hasta que finaliza el combate
MT21 Mega Agotar	n / v	Ciudad Azulona	Tu Pokémon absorbe un número de PS a tu oponente equivalente a la mitad del daño que ha producido
MT22 Rayo Solar		Islas Canela	Tu Pokémon aumenta su energía en el primer turno y ataca en el segundo
MT23 Furia Dragón	n / v	Ciudad Azulona	Ataque de 40 puntos de daño
MT24 Impactrueno	n / v	Ciudad Carmín, Gim	Daña y paraliza a tu oponente
MT25 Trueno	n / v	Central Energía	Daña y paraliza a tu oponente
MT26 Terremoto	n / v	Silph S.A.	No resulta efectiva contra Pokémon tipo Volador
MT27 Fisura	n / v	Ciudad Verde	Si lo haces bien, derrotará al enemigo de un solo golpe (no es efectivo contra Pokémon tipo Volador)
MT28 Excavar	n / v	Ciudad Celeste	Tu Pokémon hace un agujero en el primer turno y ataca en el segundo
MT29 Psíquico	n / v	Ciudad Azafrán	Disminuye el poder de los Ataques Especiales de tu oponente temporalmente
MT30 Teletransporte	n / v	Ruta 9	Finaliza el combate, excepto cuando es contra otro entrenador
MT31 Mimético	n / v	Ciudad Azafrán	Tu Pokémon reproduce el último ataque de tu oponente
MT32 Doble Equipo	1.000	Ciudad Fucsia	Aumenta las posibilidades de tu Pokémon de esquivar los ataques
MT33 Reflejo	1.000	Central Energía	Reduce al 50% los daños recibidos por ataques psíquicos
MT34 Venganza	n / v	Ciudad Plateada	Pierdes dos o tres turnos y, entonces, atacas a tu oponente causándole dos veces el daño que has recibido
MT35 Metrónomo	n / v	Isla Canela	Aplica un uso aleatorio del resto de MT

MÁQUINAS TÉCNICAS

ÍTEM	PRECIO	UBICACIÓN	DESCRIPCIÓN
MT36 Autodestrucción	n / v	Silph S.A.	Causa mucho daño, pero debilita a tu Autodestrucción Pokémon
MT37 Bomba Huevo	2.000	Ciudad Fucsia	Causa daño a tu oponente
MT38 Llamarada	n / v	Gim Canela	Causa daño e incendia a tu oponente
MT39 Rapidez	n / v	Ruta 12	Realiza ataques con total precisión
MT40 Cabezazo	n / v	Zona Safari	Tu Pokémon esconde su cabeza en el primer turno y ataca en el segundo
MT41 Amortiguador	n / v	Ciudad Azulona	Repone la mitad de los PS de tus Pokémon
MT42 Come Sueños	n / v	Ciudad Verde	Mientras tu oponente cae dormido, tu Pokémon aprovecha para absorber sus PS
MT43 Ataque Aéreo	n / v	Calle Victoria	Carga su energía durante el primer turno y ataca en el segundo
MT44 Descanso	n / v	S.S. Anne	Si lo haces bien, tu Pokémon recupera todos sus PS, pero pierde dos turnos
MT45 OndaTrueno	n / v	Ruta 24	Paraliza a tu oponente
MT46 Psico-onda	n / v	Ciudad Azafrán	Causa un daño equivalente a 1'5 veces el nivel de experiencia de tu Pokémon
MT47 Explosión	n / v	Calle Victoria	Si sale bien, derrotarás al enemigo de un solo golpe
MT48 Avalancha	n / v	Ciudad Azulona	Causa daño
MT49 Tri Ataque	n / v	Ciudad Azulona	Causa daño
MT50 Sustitución	n / v	Ciudad Azulona	Tu Pokémon pierde 50 PS, se clona a él mismo y se pone a luchar automáticamente

OTROS

ÍTEM	PRECIO	UBICACIÓN	DESCRIPCIÓN
Pepita	n / v	Varias Zonas	Véndela en Tienda Pokémon por 5.000P
Diente Oro	n / v	Zona Safari	Protegido por el Guardián en Ciudad Fucsia
Ticket Barco	n / v	Casa del Mar	Un ticket para S.S. Anne
Poké Muñeca	1.000	Ciudad Azulona	Distrae a los oponentes. También puede entregarse a Copiona en Ciudad Azafrán
Scope Silph	n / v	Ciudad Azulona	Identifica a los fantasmas en Torre Zona de Juego Pokémon
Poké Flauta	n / v	Pueblo Lavanda	Emite una canción que despierta a los Pokémon dormidos
Caña Vieja	n / v	Ciudad Carmín	Sirve para pescar Pokémon
Caña Buena	n / v	Ciudad Fucsia	Sirve para pescar Pokémon que Caña vieja no puede
Súper Caña	n / v	Ruta 12	Sirve para pescar Pokémon que Caña Buena no puede
Buscaobjetos	n / v	Ruta 11	Muestra los ítems escondidos
Repartir Exp.	n / v	Ruta 15	Reparte puntos de experiencia entre los Pokémon que no luchan
Monedas	1.000	Ciudad Azulona	Consíguelas en la Zona de Juego e intercámbialas por Pokémon
Monedero	n / v	Ciudad Azulona	Necesario para guardar las monedas
Bono Bici	n / v	Ciudad Carmín	Te permite conseguir una bici gratis
Correo Oak	n / v	Ciudad Verde	Entrega el paquete al profesor Oak
Llave Magnética	n / a	Ciudad Azafrán	Abre las puertas de Silph S.A.
Llave Ascensor	n / a	Ciudad Azulona	Activa el mecanismo del ascensor
Llave Secreta	n / v	Islas Canela	Abre el Gim Canela



MEDALLAS

	UBICACIÓN	DESCRIPCIÓN
Medalla Roca	Brock: Ciudad Plateada	Aumenta un poco tu poder. Te permite usar Destello
Medalla Cascada	Misty: Ciudad Celeste	Los Pokémon con nivel inferior o igual a 30 te obedecerán. Te permite usar Corte cuando quieras
Medalla Trueno	Lt. Surge: Ciudad Carmín	Aumenta un poco tu velocidad. Te permite usar Vuelo
Medalla Arcoiris	Erika: Ciudad Azulona	Los Pokémon con nivel inferior o igual a 50 te obedecerán. Te permite usar Fuerza cuando quieras
Medalla Pantano	Sabrina: Ciudad Azafrán	Los Pokémon con nivel inferior o igual a 70 te obedecerán
Medalla Alma	Koga: Ciudad Fucsia	Aumenta un poco tu Defensa. Te permite usar Surf
Medalla Volcán	Blaine: Islas Canela	Aumenta un poco tus Ataques Especiales
Medalla Tierra	Giovanni: Ciudad Verde	Todos los Pokémon te obedecerán



ÍTEMS DE A PIE

ÍTEM	PRECIO	UBICACIÓN	DESCRIPCIÓN
Bicicleta	¡1 millón!	Ciudad Celeste	Aumenta tu velocidad de paseo (gratis con Bono Bici)
Cuerda Huida	550	Tienda Pokémon	Escapa del área en la que te encuentras
Repelente	350	Tienda Pokémon	Impide ataques aleatorios
Súper Repel.	500	Tienda Pokémon	Impide ataques aleatorios durante más tiempo que Repelente
Máx. Repel.	700	Tienda Pokémon	Impide ataques aleatorios durante más tiempo que Súper Repel

TRUCOS Y MAS TRUCOS

Hacer trampas es algo de lo nunca hay que estar orgulloso. Es una actividad sucia y despreciable más propia de cobardes que de verdaderos jugadores. Así que... ¿a qué esperamos para empezar?



Empieza el juego con todos los Pokémon del Profesor Oak:

Para este truco necesitas dos Game Boy, dos cartuchos Pokémon (da igual si son Rojos o Azules) y un cable Link.

1. Empieza una nueva partida en una de las dos Game Boy y escoge a Bulbasaur. Captura cinco Pokémon de nivel bajo (Rattatas y Pidgeys lo harán) y dirígete al Centro Pokémon más cercano.

2. Empieza una nueva partida en la otra Game Boy, escoge a Charmander y dirígete al Centro Pokémon. Cambia a Charmander por uno de los Pokémon menos útiles.

3. Ahora vuelve a empezar una nueva partida y vuelve a repetirlo todo, para que en la Game Boy original haya dos Charmander.

4. Repítelo todo otra vez, pero esta vez con una pareja de Squirtle. Y otra vez más con un Bulbasaur. Ahora, la Game Boy original debería tener dos Pokémon de cada clase de las que te ofrece Oak.

5. Lo único que falta es pasar los tres Pokémon repetidos a la Game Boy de tu compañero. Y, voilá, ahora las dos Game Boy tienen los tres Pokémon.

Recuerda que cada vez deberás jugar hasta que consigas el Poké Dex o no podrás intercambiar a tus Pokémon. Un aspecto interesante de los Pokémon intercambiados es que evolucionan más rápidamente.



¡Otro Pokémon secreto!

A estas alturas sabrás que los españoles formamos parte del grupo de desafortunados que no podrán disfrutar de Mew, el Pokémon 151 que sólo pueden tener, de manos exclusivamente de Nintendo, los americanos, japoneses e ingleses. Pero no te preocupes, tenemos una buena noticia para ti: hay otro Pokémon secreto más, que se llama Missingo y que sí podemos disfrutar. Lee atentamente:

1. Dirígete al Laboratorio Pokémon en Isla Canela y, una vez dentro, entra en la primera habitación que encuentres. Allí, intercambia Pokémon con otros personajes (cualquiera sirve).

2. Sal del edificio y aléjate de él en dirección a la derecha. Recorre la orilla de la isla, la mitad del tiempo sobre el agua (haciendo surf) y la otra mitad del tiempo, caminando.

3. En ese recorrido te cruzarás a menudo con un técnico que parece un microchip o un código de barras. No uses ataques potentes contra él, es muy débil. En vez de eso, ponle a dormir y captúralo con una Ultra Ball.

4. Ya lo tienes. Se trata de Missingo, el Pokémon número 0. Es tipo Volador y Agua y empieza en nivel 80.



Captura Pokémon de Zona Safari en cualquier parte:

Con este truco evitarás tener que ir a Zona Safari cada vez que quieras capturar uno de los Pokémon de esa zona. Además, aprenderás a capturarlos con Poké Ball normales.

1. Dirígete a Zona Safari y haz algunos combates. Después márchate y dirígete a Islas Espuma.

2. Recorre haciendo surf la parte este de la costa, un rato a pie y otro por el mar.

3. En ese momento, empezarán a aparecer Pokémon Salvajes provinentes de la última zona que visitaste, incluída Zona Safari.



Mejora tus Poké Ball:

1. Lanza una Poké Ball y, cuando veas que está próxima al Pokémon, mantén pulsado el botón A. El tiro será más preciso y te será más fácil capturar Pokémon.

2. Inicia un combate contra un Pokémon y, tan pronto como aparezca, lánzale cualquier tipo de Poké Ball y pulsa Arriba + B. La Poké Ball se convertirá en una Master Ball y tus posibilidades de capturar al Pokémon serán del 100%.

LISTADO DE ATAQUES

Tus Pokémon tienen mucho que aprender: hay más de 150 ataques diferentes que pueden conseguir, bien aumentando sus puntos de experiencia o bien mediante MT o MO. Con este listado podrás conocer en qué consiste cada uno y cuál es su poder. No olvides consultar nuestro Poké Dex para saber qué ataques puede aprender cada Pokémon por sí mismo antes de malgastar una MT o una MO.

ATAQUE	TIPO	PP	EFFECTO	MT/MO
Absorver	Planta	20	Tu Pokémon consigue una cantidad de PS equivalente a la mitad del daño que ha causado	
Ácido	Veneno	30	Causa daño y disminuye la defensa de tu oponente	
Afilar	Normal	30	Aumenta el Ataque de tu Pokémon	
Agarre	Normal	30	Causa daño	
Agilidad	Psíquico	30	Aumenta la Velocidad de tu Pokémon	
Amnesia	Psíquico	20	Aumenta el Especial de tu Pokémon	
Amortiguador	Normal	10	Recupera la mitad de los PS de tus Pokémon	MT41
Anulación	Normal	20	Anula, de forma aleatoria, uno de los ataques de tu oponente	
Arañazo	Normal	30	Causa daño	
Armadura Ácida	Veneno	40	Aumenta la Defensa de tu Pokémon	
Ascuas	Fuego	25	Causa daño y puede envolver en llamas al oponente	
Atadura	Normal	20	Tu Pokémon ataca de 2 a 3 veces en un solo turno	
Ataque Aéreo	Volador	5	Tu Pokémon aumenta su energía en el primer turno y ataca en el segundo	MT43
Ataque Ala	Volador	35	Causa daño	
Ataque Arena	Normal	15	Disminuye la Precisión de tu oponente	
Ataque Cuerno	Normal	25	Causa daño	
Ataque Furia	Normal	20	Tu Pokémon ataca de 2 a 5 veces en un solo turno	
Ataque Rápido	Normal	30	Tu Pokémon ataca el primero	MT36
Autodestrucción	Normal	5	Causa un daño equivalente a la mitad de los PS que le quedan a tu Pokémon, pero hace que tu Pokémon caiga desmayado	
Avalancha	Roca	10	Causa daño	MT48
Barrera	Psíquico	30	Aumenta la Defensa de tu Pokémon	
Beso Amoroso	Normal	10	Manda a tu oponente a la cama a dormir	
Bomba Huevo	Normal	10	Causa daño	TM37
Bomba Sónica	Normal	20	Causa 20 PS de daño	
Burbuja	Agua	30	Causa daño y puede disminuir la velocidad de tu oponente	
Cabezazo	Normal	15	Tu Pokémon esconde su cabeza en el primer turno y ataca en el segundo	MT40
Canto	Normal	15	Manda a tu oponente a dormir	
Cascada	Agua	15	Causa daño	
Chirrido	Normal	40	Disminuye la Defensa de tu oponente	
Chupa Vidas	Bicho	15	Tu Pokémon absorbe una parte de los PS de tu oponente	
Clavo Cañón	Normal	15	Tu Pokémon ataca de 2 a 5 veces en un solo turno	
Combate	Normal	10	Puede usarse cuando has perdido todos tus PP, pero tu Pokémon recibe una cuarta parte del daño causado	
Come Sueños	Psíquico	15	Tu Pokémon absorbe PS de tu oponente siempre y cuando esté durmiendo	MT42
Confusión	Psíquico	25	Causa daño y puede confundir al oponente	
Contador	Lucha	20	Causa un daño equivalente al doble del recibido	MT18
Conversión	Normal	30	Tu Pokémon se transforma en el tipo de Pokémon contra el que está luchando	
Corte	Normal	30	Causa daño	MO01
Cuchillada	Normal	20	Causa daño y aumenta las probabilidades de un ataque crítico	

ATAQUE	TIPO	PP	EFFECTO	MT/MO
Danza Pétalo	Planta	20	Causa daño pero desconcierta a tu Pokémon	
Danza-espada	Normal	30	Aumenta el Ataque de tu Pokémon	MT03
Derribo	Normal	20	Tu Pokémon recibe una cuarta parte del daño causado	MT09
Desarrollo	Normal	40	Aumenta el Especial a tu Pokémon	
Descanso	Psíquico	10	Tu Pokémon se echa un sueñecito y recupera todos sus PS	MT44
Deslumbrar	Normal	30	Paraliza a tu oponente	
Destello	Normal	20	Disminuye la Precisión de tu oponente	MO05
Destructor	Normal	35	Causa daño	
Día de Pago	Normal	20	Causa daño y te da dinero extra al finalizar el combate	MT16
Disparo Demora	Bicho	40	Disminuye la Velocidad de tu oponente	
Doble Ataque	Bicho	20	Tu Pokémon ataca dos veces y puede envenenar a tu oponente	
Doble Bofetada	Normal	10	Tu Pokémon ataca de 2 a 5 veces en un solo turno	
Doble Equipo	Normal	15	Aumenta la capacidad de esquivar de tu Pokémon	MT32
Doble Filo	Normal	15	Tu Pokémon recibe una cuarta parte del daño que causa	MT10
Doble Patada	Lucha	30	Tu Pokémon ataca dos veces seguidas	
Drenadoras	Planta	10	Tu Pokémon absorbe una parte de los PS de tu oponente a cada turno	
Dureza	Normal	30	Aumenta la Defensa de tu Pokémon	
Espora	Planta	15	Manda a tu oponente a dormir	
Excavar	Tierra	10	Tu Pokémon cava un agujero en el primer turno y ataca en el segundo	MT28
Explosión	Normal	5	Tu Pokémon causa un daño equivalente a sus PS	TM47
Fisura	Tierra	5	Acaba con tu oponente de un solo ataque	MT27
Foco Energía	Normal	30	Hace que tu Pokémon se infle	
Fuerza	Normal	15	Causa daño	MO04
Furia	Normal	20	Tu Pokémon causa daño en todos los turnos, aumentando este daño a cada turno hasta que acaba el combate	MT20
Furia Dragón	Dragón	10	Quita 40 PS a tu oponente	MT23
Gas Venenoso	Veneno	40	Envenena al oponente	
Giro Fuego	Fuego	15	Tu Pokémon ataca de 2 a 5 veces en un solo turno	
Golpe	Normal	20	Causa daño pero desconcierta a tu Pokémon	
Golpe Cabeza	Normal	15	Causa daño y puede atemorizar a tu oponente	
Golpe Cuerpo	Normal	15	Causa daño y puede paralizar a tu oponente	MT08
Golpe Kárate	Normal	25	Causa daño y aumenta las probabilidades de un ataque crítico	
Golpes Furia	Normal	15	Tu Pokémon ataca de 2 a 5 veces en un solo turno	
Gruñido	Normal	40	Disminuye el Ataque de tu oponente	
Guillotina	Normal	5	Derriba al enemigo de un solo ataque	
Hidro Bomba	Agua	5	Causa daño	
Hiper Colmillo	Normal	15	Causa daño y atemoriza a tu oponente	
Hiper Rayo	Normal	5	Causa daño, pero pierdes un turno para recargarte	MT15
Hipnosis	Psíquico	20	Manda a tu oponente a dormir a la cama	
Hoja Afilada	Planta	25	Causa daño y aumenta las probabilidades de un golpe crítico	
Hueso Palo	Tierra	20	Causa daño y puede atemorizar a tu enemigo	
Huesomerán	Tierra	10	Tu Pokémon ataca dos veces seguidas	

ATAQUE	TIPO	PP	EFFECTO	MT/MO
Impactrueno	Eléctrico	30	Causa daño y puede paralizar a tu oponente	
Kinético	Psíquico	15	Disminuye la precisión de tu oponente	
Lanza Rocas	Roca	15	Causa daño	
Lanzallamas	Fuego	15	Causa daño y puede envolver en llamas a tu oponente	
Látigo	Normal	30	Disminuye la Defensa de tu oponente	
Látigo Cepa	Planta	10	Causa daño	
Lengüetazo	Fantasma	30	Causa daño y puede paralizar a tu oponente	
Llamarada	Fuego	5	Causa daño y puede envolver en llamas al oponente	MT38
Malicioso	Normal	30	Disminuye la Defensa de tu oponente	
Martillazo	Agua	10	Causa daño y aumenta las probabilidades de un golpe crítico	
Meditación	Psíquico	40	Aumenta el Ataque de tu Pokémon	
Mega Agotar	Planta	10	Tu Pokémon absorbe la mitad de los PS que tu oponente recibe	MT21
Mega Patada	Normal	5	Causa daño	MT05
Mega Puño	Normal	20	Causa daño	MT01
Metrónomo	Normal	10	Tu Pokémon utiliza un ataque escogido aleatoriamente entre los que tiene	MT35
Mimético	Normal	10	Tu Pokémon usa el mismo ataque que has recibido de tu oponente	MT31
Mordisco	Normal	25	Causa daño y puede atemorizar a tu oponente	
Mov. Espejo	Volador	20	Tu Pokémon usa el mismo ataque que has recibido de tu oponente	
Mov. Sísmico	Lucha	20	Causa un daño equivalente al nivel de tu Pokémon	MT19
Neblina	Hielo	30	Protege a tu Pokémon contra ataques Especiales	
Niebla	Hielo	30	Cancela todos los efectos en los dos Pokémon	
Onda Trueno	Eléctrico	20	Paraliza a tu oponente	MT45
Pantalla Humo	Normal	20	Disminuye la Precisión de tu oponente	
Pantalla Luz	Psíquico	30	Reduce a la mitad los daños recibidos por ataques especiales	
Paralizador	Planta	30	Paraliza a tu oponente	
Patada Baja	Lucha	20	Causa daño y puede atemorizar a tu oponente	
Patada Giro	Lucha	15	Causa daño y puede atemorizar a tu oponente	
Patada S. Alta	Lucha	20	Si tu Pokémon pierde, recibirá una octava parte del daño que hubiera causado	
Patada Salto	Lucha	25	Si tu Pokémon pierde, recibirá una octava parte del daño que hubiera causado	
Perforador	Normal	5	Derriba al enemigo de un solo ataque	MT07
Pico Taladro	Volador	20	Causa daño	
Picotazo	Volador	35	Causa daño	
Picotazo Ven.	Veneno	35	Causa daño y puede envenenar a tu oponente	
Pin Misil	Bicho	20	Tu Pokémon ataca de 2 a 5 veces en un solo turno	
Pisotón	Normal	20	Causa daño y puede atemorizar a tu oponente	
Pistola Agua	Agua	25	Causa daño	MT12
Placaje	Normal	35	Causa daño	
Polución	Veneno	20	Causa daño y puede envenenar a tu oponente	
Polvo Veneno	Veneno	35	Envenena al oponente	
Portazo	Normal	20	Causa daño	
Presa	Normal	20	Tu Pokémon ataca de 2 a 5 veces en un solo turno	
Psico-onda	Psíquico	15	Causa un daño equivalente a una vez y media el nivel de tu Pokémon	MT46
Psico-rayo	Psíquico	20	Causa daño y puede desconcertar al oponente	
Psíquico	Psíquico	10	Causa daño	MT29
Puño Cometa	Normal	15	Tu Pokémon ataca de 2 a 5 veces en un solo turno	
Puño Fuego	Fuego	15	Causa daño y puede envolver en llamas al oponente	
Puño Hielo	Hielo	15	Causa daño y puede congelar a tu oponente	
Puño Mareo	Normal	20	Causa daño	
Puño Trueno	Eléctrico	15	Causa daño y puede paralizar a tu oponente	
Rapidez	Normal	20	Causa daño con un 100% de precisión	MT39
Rayo	Eléctrico	15	Causa daño y puede paralizar a tu oponente	MT24
Rayo Aurora	Hielo	20	Causa daño y puede congelar a tu enemigo o bien disminuir su Ataque	
Rayo Burbuja	Agua	20	Causa daño y puede disminuir la velocidad de tu oponente	MT11
Rayo Confuso	Fantasma	10	Confunde al oponente	
Rayo Hielo	Hielo	10	Causa daño y puede congelar a tu oponente	MT13
Rayo Solar	Planta	10	Tu Pokémon recoge luz solar en el primer turno y ataca en el segundo	MT22
Recuperación	Normal	20	Recupera la mitad de los PS de tus Pokémon	
Reducción	Normal	20	Aumenta la capacidad de tu Pokémon de esquivar ataques	
Reflejo	Psíquico	20	Reduce a la mitad los daños recibidos	MT33
Refugio	Agua	40	Aumenta la Defensa de tu Pokémon	
Remolino	Normal	20	Finaliza los combates contra Pokémon salvajes	MT04
Repetición	Normal	20	Tu Pokémon ataca de 2 a 5 veces en un solo turno	
Residuos	Veneno	20	Causa daño y puede envenenar a tu oponente	
Restricción	Normal	35	Causa daño y puede disminuir la velocidad de tu oponente	
Rizo Defensa	Normal	40	Aumenta la Defensa de tu Pokémon	
Rugido	Normal	20	Finaliza los combates contra Pokémon salvajes	
Salpicadura	Agua	40	Permite saltar a tu Pokémon	
Somnífero	Planta	15	Pone a dormir a tu oponente	
Sumisión	Lucha	25	Tu Pokémon recibe una cuarta parte del daño causado	MT17
Súper Diente	Norma	10	Tu oponente pierde la mitad de sus PS	
Supersónico	Normal	20	Desconcierta a tu oponente	
Surf	Agua	15	Causa daño	MO03
Sustituto	Normal	10	Tu Pokémon pierde 50 PS y crea una miniatura que recibe los daños en vez de él	MT50
Teletransporte	Psíquico	20	Finaliza los combates contra Pokémon salvajes	
Tenaza	Agua	10	Tu Pokémon ataca de 2 a 5 veces en un solo turno	
Terremoto	Tierra	10	Causa daño	MT26
Tinieblas	Fantasma	15	Causa un daño equivalente al nivel de tu Pokémon	
Tornado	Volador	35	Causa daño	
Tóxico	Veneno	10	Envenena a tu oponente con mayor dureza	MT06
Transformación	Normal	10	Tu Pokémon se convierte en una réplica de tu oponente, incluídos sus ataques	
Tri Ataque	Normal	10	Causa daño	MT49
Trueno	Eléctrico	10	Causa daño y puede paralizar a tu oponente	MT25
Venganza	Normal	10	Tu Pokémon recibe 2 o 3 ataques seguido y después ataca causando el doble del daño recibido	MT34
Ventisca	Hielo	5	Causa daño y puede congelar a tu enemigo	MT14
Viento Cortante	Normal	10	Tu Pokémon aumenta su poder en el primer turno y ataca en el segundo	MT02
Vuelo	Volador	15	Tu Pokémon vuela evitando el daño en el primer turno y ataca en el segundo	MO02

MÁQUINAS TÉCNICAS Y MÁQUINAS OCULTAS

Ha llegado el momento de hacerse más fuertes gracias a las MT y las MO. En la tabla que aquí te presentamos tienes una completa lista de cada una de ellas y una relación de los Pokémon que son compatibles con éstas.

MT Y MO ▶	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
TIPO	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Veneno	Normal	Normal	Normal	Normal	Agua	Agua	Hielo	Hielo	Normal	Normal	Lucha	Lucha	Lucha	Normal	Planta	Planta	Dragón	Eléctrico	Eléctrico	Tierra	Tierra	Tierra
▼ POKéMON	MEGA PUÑO	VIENTO CORTANTE	DANZA ESPADA	REMOLINO	MEGA PATADA	TÓXICO	PERFORADOR	GOLPE CUERPO	DERRIBO	DOBLE FILO	RAYO BURBUJA	PISTOLA AGUA	RAYO HIELO	VENTISCA	HIPER RAYO	DÍA DE PAGO	SUMISIÓN	CONTADOR	MOV. SÍSMICO	FURIA	MEGA AGOTAR	RAYO SOLAR	FURIA DRAGÓN	RAYO	TRUENO	TERREMOTO	FISURA	EXCAVAR
Bulbasaur			✔			✔		✔	✔	✔										✔	✔	✔						
Ivysaur			✔			✔		✔	✔	✔										✔	✔	✔						
Venusaur			✔			✔		✔	✔	✔					✔					✔	✔	✔						
Charmander	✔		✔		✔	✔		✔	✔	✔							✔	✔	✔	✔			✔					✔
Charmeleon	✔		✔		✔	✔		✔	✔	✔							✔	✔	✔	✔			✔					✔
Charizard	✔		✔		✔	✔		✔	✔	✔							✔	✔	✔	✔			✔			✔	✔	✔
Squirtle	✔				✔	✔		✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔			✔	✔	✔	✔								✔
Wartortle	✔				✔	✔		✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔			✔	✔	✔	✔								✔
Blastoise	✔				✔	✔		✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔		✔	✔	✔	✔						✔	✔	✔
Caterpie																												
Metapod																												
Butterfree		✔		✔		✔			✔	✔					✔					✔	✔	✔						
Weedle																												
Kakuna																												
Beedrill			✔			✔			✔	✔					✔					✔	✔							
Pidgey		✔		✔		✔			✔	✔										✔								
Pidgeotto		✔		✔		✔			✔	✔										✔								
Pidgeot		✔		✔		✔			✔	✔					✔					✔								
Rattata						✔		✔	✔	✔	✔	✔		✔						✔				✔	✔			✔
Raticate						✔		✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔					✔				✔	✔			✔
Spearow		✔		✔		✔			✔	✔										✔								
Fearow		✔		✔		✔			✔	✔					✔					✔								
Ekans						✔		✔	✔	✔										✔	✔					✔	✔	✔
Arbok						✔		✔	✔	✔					✔					✔	✔					✔	✔	✔
Pikachu	✔				✔	✔		✔	✔	✔						✔	✔		✔	✔				✔	✔			
Raichu	✔				✔	✔		✔	✔	✔					✔	✔	✔		✔	✔				✔	✔			
Sandshrew			✔			✔		✔	✔	✔							✔		✔	✔						✔	✔	✔
Sandslash			✔			✔		✔	✔	✔					✔		✔		✔	✔						✔	✔	✔
Nidoran (H)						✔		✔	✔	✔				✔						✔				✔	✔			
Nidorina						✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔						✔				✔	✔			
Nidoqueen	✔				✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔				✔	✔	✔	✔	
Nidoran (M)						✔	✔	✔	✔	✔				✔						✔				✔	✔			
Nidorino						✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔						✔				✔	✔			
Nidoking	✔				✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔				✔	✔	✔	✔	
Clefairy	✔				✔	✔		✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔			✔	✔	✔	✔		✔		✔	✔			
Clefable	✔				✔	✔		✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔		✔	✔	✔	✔		✔		✔	✔			
Vulpix						✔		✔	✔	✔										✔								✔
Ninetales						✔		✔	✔	✔					✔					✔								✔
Jugglypuff	✔				✔	✔		✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔			✔	✔	✔	✔		✔		✔	✔			
Wigglytuff	✔				✔	✔		✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔		✔	✔	✔	✔		✔		✔	✔			
Zubat		✔		✔		✔			✔	✔										✔	✔							
Golbat		✔		✔		✔			✔	✔					✔					✔	✔							
Oddish			✔			✔			✔	✔										✔	✔	✔						
Gloom			✔			✔			✔	✔										✔	✔	✔						
Vileplume			✔			✔		✔	✔	✔					✔					✔	✔	✔						
Paras			✔			✔		✔	✔	✔										✔	✔	✔						✔
Parasect			✔			✔		✔	✔	✔					✔					✔	✔	✔						✔

MT Y MO ▶	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	1	2	3	4	5
TIPO	Psíquico	Psíquico	Normal	Normal	Psíquico	Normal	Normal	Normal	Normal	Fuego	Normal	Normal	Normal	Psíquico	Volador	Psíquico	Eléctrico	Psíquico	Normal	Roca	Normal	Normal	Normal	Volador	Agua	Normal	Normal
▼ POKéMON	PSÍQUICO	TELETRANSPORTE	MIMÉTICO	DOBLE EQUIPO	REFLEJO	VENGANZA	METRÓNOMO	AUTODESTRUCCIÓN	BOMBA HUEVO	LLAMARADA	RAPIDEZ	CABEZAZO	AMORTIGUADOR	COME SUEÑOS	ATAQUE AÉREO	DESCANSO	ONDA TRUENO	PSICO ONDA	EXPLOSIÓN	AVALANCHA	TRI ATAQUE	SUSTITUTO	CORTE	VUELO	SURF	FUERZA	DESTELLO
Bulbasaur			✔	✔	✔	✔										✔						✔	✔				
Ivysaur			✔	✔	✔	✔										✔						✔	✔				
Venusaur			✔	✔	✔	✔										✔						✔	✔				
Charmander			✔	✔	✔	✔				✔	✔	✔				✔						✔	✔			✔	
Charmeleon			✔	✔	✔	✔				✔	✔	✔				✔						✔	✔			✔	
Charizard			✔	✔	✔	✔				✔	✔	✔				✔						✔	✔			✔	
Squirtle			✔	✔	✔	✔						✔				✔						✔			✔	✔	
Wartortle			✔	✔	✔	✔						✔				✔						✔			✔	✔	
Blastoise			✔	✔	✔	✔						✔				✔						✔			✔	✔	
Caterpie																											
Metapod																											
Butterfree	✔	✔	✔	✔	✔	✔					✔					✔		✔				✔					
Weedle																											
Kakuna																											
Beedrill			✔	✔	✔	✔					✔	✔				✔						✔	✔				
Pidgey			✔	✔	✔	✔					✔				✔	✔						✔		✔			
Pidgeotto			✔	✔	✔	✔					✔				✔	✔						✔		✔			
Pidgeot			✔	✔	✔	✔					✔				✔	✔						✔		✔			
Rattata			✔	✔		✔					✔	✔				✔						✔					
Raticate			✔	✔		✔					✔	✔				✔						✔					
Spearow			✔	✔		✔					✔				✔	✔						✔		✔			
Fearow			✔	✔		✔					✔				✔	✔						✔		✔			
Ekans			✔	✔		✔						✔				✔				✔		✔				✔	
Arbok			✔	✔		✔						✔				✔				✔		✔				✔	
Pikachu			✔	✔	✔	✔					✔	✔				✔	✔					✔					✔
Raichu			✔	✔	✔	✔					✔	✔				✔	✔					✔					✔
Sandshrew			✔	✔		✔					✔	✔				✔				✔		✔	✔			✔	
Sandslash			✔	✔		✔					✔	✔				✔				✔		✔	✔			✔	
Nidoran (H)			✔	✔	✔	✔						✔				✔						✔					
Nidorina			✔	✔	✔	✔						✔				✔						✔					
Nidoqueen			✔	✔	✔	✔				✔		✔				✔				✔		✔			✔	✔	
Nidoran (M)			✔	✔	✔	✔						✔				✔						✔					
Nidorino			✔	✔	✔	✔						✔				✔						✔					
Nidoking			✔	✔	✔	✔				✔		✔				✔				✔		✔			✔	✔	
Clefairy	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔			✔		✔				✔	✔	✔			✔	✔				✔	✔
Clefable	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔			✔		✔				✔	✔	✔			✔	✔				✔	✔
Vulpix			✔	✔	✔	✔				✔	✔	✔				✔						✔					
Ninetales			✔	✔	✔	✔				✔	✔	✔				✔						✔					
Jugglypuff	✔	✔	✔	✔	✔	✔				✔		✔				✔	✔	✔			✔	✔				✔	✔
Wigglytuff	✔	✔	✔	✔	✔	✔				✔		✔				✔	✔	✔			✔	✔				✔	✔
Zubat			✔	✔		✔					✔					✔						✔					
Golbat			✔	✔		✔					✔					✔						✔					
Oddish			✔	✔	✔	✔										✔						✔	✔				
Gloom			✔	✔	✔	✔										✔						✔	✔				
Vileplume			✔	✔	✔	✔										✔						✔	✔				
Paras			✔	✔	✔	✔						✔				✔						✔	✔				
Parasect			✔	✔	✔	✔						✔				✔						✔	✔				

MT Y MO ▶	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
TIPO	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Veneno	Normal	Normal	Normal	Normal	Agua	Agua	Hielo	Hielo	Normal	Normal	Lucha	Lucha	Lucha	Normal	Planta	Planta	Dragón	Eléctrico	Eléctrico
POKéMON	MEGA PUÑO	VIENTO CORTANTE	DANZA ESPADA	REMOLINO	MEGA PATADA	TÓXICO	PERFORADOR	GOLPE CUERPO	DERRIBO	DOBLE FILO	RAYO BURBUJA	PISTOLA AGUA	RAYO HIELO	VENTISCA	HIPER RAYO	DÍA DE PAGO	SUMISIÓN	CONTADOR	MOV. SÍSMICO	FURIA	MEGA AGOTAR	RAYO SOLAR	FURIA DRAGÓN	RAYO	TRUENO
enonat						✔			✔	✔										✔	✔	✔			
enomoth		✔			✔	✔			✔	✔					✔					✔	✔	✔			
iglett						✔		✔	✔	✔										✔					
ugtrio						✔		✔	✔	✔					✔					✔					
leowth						✔		✔	✔	✔	✔	✔				✔				✔				✔	✔
ersian						✔		✔	✔	✔	✔	✔			✔	✔				✔				✔	✔
syduck	✔				✔	✔		✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔		✔	✔	✔	✔	✔					
olduck	✔				✔	✔		✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔					
Mankey	✔				✔	✔		✔	✔	✔						✔	✔	✔	✔	✔				✔	✔
Primeape	✔				✔	✔		✔	✔	✔					✔	✔	✔	✔	✔	✔				✔	✔
Growlithe						✔		✔	✔	✔										✔			✔		
Arcanine						✔		✔	✔	✔					✔					✔			✔		
Poliwag						✔		✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔						✔					
Poliwhirl	✔				✔	✔		✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔			✔	✔	✔	✔					
Poliwrath	✔				✔	✔		✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔		✔	✔	✔	✔					
Abra	✔				✔	✔		✔	✔	✔							✔	✔	✔	✔					
Kadabra	✔				✔	✔		✔	✔	✔							✔	✔	✔	✔					
Alakazam	✔				✔	✔		✔	✔	✔					✔		✔	✔	✔	✔					
Machop	✔				✔	✔		✔	✔	✔							✔	✔	✔	✔					
Machoke	✔				✔	✔		✔	✔	✔							✔	✔	✔	✔					
Machamp	✔				✔	✔		✔	✔	✔					✔		✔	✔	✔	✔					
Bellsprout			✔			✔			✔	✔										✔	✔	✔			
Weepinbell			✔			✔			✔	✔										✔	✔	✔			
Victreebel			✔			✔		✔	✔	✔					✔					✔	✔	✔			
Tentacool			✔			✔			✔	✔	✔	✔	✔	✔						✔	✔				
Tentacruel			✔			✔			✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔					✔	✔				
Geodude	✔					✔		✔	✔	✔							✔	✔	✔	✔					
Graveler	✔					✔		✔	✔	✔							✔	✔	✔	✔					
Golem	✔				✔	✔		✔	✔	✔					✔		✔	✔	✔	✔					
Ponyta						✔	✔	✔	✔	✔										✔					
Rapidash						✔	✔	✔	✔	✔					✔					✔					
Slowpoke						✔		✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔		✔				✔					
Slowbro	✔				✔	✔		✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔					
Magnemite						✔			✔	✔										✔				✔	✔
Magneton						✔			✔	✔										✔				✔	✔
Farfetch'd		✔	✔	✔		✔		✔	✔	✔										✔					
Doduo				✔		✔		✔	✔	✔										✔					
Dodrio				✔		✔		✔	✔	✔					✔					✔					
Seel						✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔		✔				✔					
Dewgong						✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔				✔					
Grimer						✔		✔												✔	✔			✔	✔
Muk						✔		✔							✔					✔	✔			✔	✔
Shellder						✔			✔	✔	✔	✔	✔	✔						✔					
Cloyster						✔			✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔					✔					
Gastly						✔														✔	✔			✔	✔
Haunter						✔														✔	✔			✔	✔
Gengar	✔				✔	✔		✔	✔	✔					✔		✔	✔	✔	✔	✔			✔	✔
Onix						✔		✔	✔	✔										✔					
Drowzee	✔				✔	✔		✔	✔	✔							✔	✔	✔	✔					
Hypno	✔				✔	✔		✔	✔	✔					✔		✔	✔	✔	✔					
Krabby			✔			✔		✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔						✔					
Kingler			✔			✔		✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔					✔					

MT Y MO ▶	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	1	2	3	4	5
TIPO	Tierra	Tierra	Tierra	Psíquico	Psíquico	Normal	Normal	Psíquico	Normal	Normal	Normal	Normal	Fuego	Normal	Normal	Normal	Psíquico	Volador	Psíquico	Eléctrico	Psíquico	Normal	Roca	Normal	Normal	Normal	Volador	Agua	Normal	Normal
POKéMON	TERREMOTO	FISURA	EXCAVAR	PSÍQUICO	TELETRANSPORTE	MIMÉTICO	DOBLE EQUIPO	REFLEJO	VENGANZA	METRÓNOMO	AUTODESTRUCCIÓN	BOMBA HUEVO	LLAMARADA	RAPIDEZ	CABEZAZO	AMORTIGUADOR	COME SUEÑOS	ATAQUE AÉREO	DESCANSO	ONDA TRUENO	PSICO ONDA	EXPLOSIÓN	AVALANCHA	TRI ATAQUE	SUSTITUTO	CORTE	VUELO	SURF	FUERZA	DESTELLO
enonat				✔		✔	✔	✔	✔										✔		✔				✔					
enomoth				✔	✔	✔	✔	✔	✔					✔					✔		✔				✔					
iglett	✔	✔	✔			✔	✔		✔										✔				✔		✔					
ugtrio	✔	✔	✔			✔	✔		✔										✔				✔		✔					
leowth						✔	✔		✔					✔	✔				✔						✔					
ersian						✔	✔		✔					✔	✔				✔						✔					
syduck			✔			✔	✔		✔					✔	✔				✔						✔			✔	✔	
olduck			✔			✔	✔		✔					✔	✔				✔						✔			✔	✔	
Mankey			✔			✔	✔		✔	✔				✔	✔				✔				✔		✔				✔	
Primeape			✔			✔	✔		✔	✔				✔	✔				✔				✔		✔				✔	
Growlithe			✔			✔	✔	✔	✔				✔	✔	✔				✔						✔					
Arcanine			✔		✔	✔	✔	✔	✔				✔	✔	✔				✔						✔					
Poliwag				✔		✔	✔		✔						✔				✔		✔				✔			✔		
Poliwhirl	✔	✔		✔		✔	✔		✔	✔					✔				✔		✔				✔			✔	✔	
Poliwrath	✔	✔		✔		✔	✔		✔	✔					✔				✔		✔				✔			✔	✔	
Abra				✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔					✔				✔	✔	✔			✔	✔					✔
Kadabra			✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔					✔				✔	✔	✔			✔	✔					✔
Alakazam			✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔					✔				✔	✔	✔			✔	✔					✔
Machop	✔	✔	✔			✔	✔		✔	✔			✔		✔				✔				✔		✔				✔	
Machoke	✔	✔	✔			✔	✔		✔	✔			✔		✔				✔				✔		✔				✔	
Machamp	✔	✔	✔			✔	✔		✔	✔			✔		✔				✔				✔		✔				✔	
Bellsprout						✔	✔	✔	✔										✔						✔	✔				
Weepinbell						✔	✔	✔	✔										✔						✔	✔				
Victreebel						✔	✔	✔	✔										✔						✔	✔				
Tentacool						✔	✔	✔	✔						✔				✔						✔	✔		✔		
Tentacruel						✔	✔	✔	✔						✔				✔						✔	✔		✔		
Geodude	✔	✔	✔			✔	✔		✔	✔	✔		✔						✔			✔	✔		✔				✔	
Graveler	✔	✔	✔			✔	✔		✔	✔	✔		✔						✔			✔	✔		✔				✔	
Golem	✔	✔	✔			✔	✔		✔	✔	✔		✔						✔			✔	✔		✔				✔	
Ponyta						✔	✔	✔	✔				✔	✔	✔				✔						✔					
Rapidash						✔	✔	✔	✔				✔	✔	✔				✔						✔					
Slowpoke	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔				✔	✔	✔				✔	✔	✔			✔	✔			✔	✔	✔
Slowbro	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔				✔	✔	✔				✔	✔	✔			✔	✔			✔	✔	✔
Magnemite					✔	✔	✔	✔	✔					✔					✔	✔					✔					✔
Magneton					✔	✔	✔	✔	✔					✔					✔	✔					✔					✔
Farfetch'd						✔	✔	✔	✔					✔	✔				✔						✔	✔	✔			
Doduo						✔	✔	✔	✔						✔			✔	✔					✔	✔		✔			
Dodrio						✔	✔	✔	✔						✔			✔	✔					✔	✔		✔			
Seel						✔	✔		✔						✔				✔						✔			✔	✔	
Dewgong						✔	✔		✔						✔				✔						✔			✔	✔	
Grimer						✔	✔		✔		✔		✔						✔			✔			✔					
Muk						✔	✔		✔		✔		✔						✔			✔			✔					
Shellder					✔	✔	✔	✔	✔		✔			✔					✔			✔		✔	✔			✔		
Cloyster					✔	✔	✔	✔	✔		✔			✔					✔			✔		✔	✔			✔		
Gastly				✔		✔	✔		✔		✔						✔		✔		✔	✔			✔					
Haunter				✔		✔	✔		✔		✔						✔		✔		✔	✔			✔					
Gengar				✔		✔	✔		✔	✔	✔				✔		✔		✔		✔	✔			✔				✔	
Onix	✔	✔	✔			✔	✔		✔		✔				✔				✔			✔	✔		✔				✔	
Drowzee				✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔					✔		✔		✔	✔	✔			✔	✔					✔
Hypno				✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔					✔		✔		✔	✔	✔			✔	✔					✔
Krabby						✔	✔		✔										✔						✔	✔		✔	✔	
Kingler						✔	✔		✔										✔						✔	✔		✔	✔	

MT Y MO

MT Y MO

POKéMON / MT Y MO	1 MEGA PUÑO	2 VIENTO CORTANTE	3 DANZA ESPADA	4 REMOLINO	5 MEGA PATADA	6 TÓXICO	7 PERFORADOR	8 GOLPE CUERPO	9 DERRIBO	10 DOBLE FILO	11 RAYO BURBUJA	12 PISTOLA AGUA	13 RAYO HIELO	14 VENTISCA	15 HIPER RAYO	16 DÍA DE PAGO	17 SUMISIÓN	18 CONTADOR	19 MOV. SÍSMICO	20 FURIA	21 MEGA AGOTAR	22 RAYO SOLAR	23 FURIA DRAGÓN	24 RAYO	25 TRUENO
TIPO	Normal	Normal	Normal	Normal	Normal	Veneno	Normal	Normal	Normal	Normal	Agua	Agua	Hielo	Hielo	Normal	Normal	Lucha	Lucha	Lucha	Normal	Planta	Planta	Dragón	Eléctrico	Eléctrico
Voltorb						✓			✓															✓	✓
Electrode						✓			✓						✓									✓	✓
Exeggcute						✓			✓	✓										✓					
Exeggutor						✓			✓	✓					✓					✓	✓	✓			
Cubone	✓				✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓					
Marowak	✓				✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓					
Hitmonlee	✓				✓	✓		✓	✓	✓							✓	✓	✓	✓					
Hitmonchan	✓				✓	✓		✓	✓	✓							✓	✓	✓	✓					
Lickitung	✓		✓		✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓				✓	✓
Koffing						✓														✓				✓	✓
Weezing						✓									✓					✓				✓	✓
Rhyhorn						✓	✓	✓	✓	✓										✓				✓	✓
Rhydon	✓				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓
Chansey	✓				✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓
Tangela			✓			✓		✓	✓	✓					✓					✓	✓	✓			
Kangaskhan	✓				✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓				✓	✓
Horsea						✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓						✓					
Seadra						✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓					
Goldeen						✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓						✓					
Seaking						✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓					
Staryu						✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓						✓				✓	✓
Starmie						✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓				✓	✓
Mr Mime	✓				✓	✓		✓	✓	✓					✓		✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓
Scyther			✓			✓			✓	✓					✓					✓					
Jynx	✓				✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓					
Electrabuzz	✓				✓	✓		✓	✓	✓					✓		✓	✓	✓	✓				✓	✓
Magmar	✓				✓	✓		✓	✓	✓					✓		✓	✓	✓	✓					
Pinsir			✓			✓		✓	✓	✓					✓		✓		✓	✓					
Tauros						✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓					✓				✓	✓
Magikarp																									
Gyarados						✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓			✓	✓	✓
Lapras						✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓		✓	✓	✓	✓
Ditto																									
Eevee						✓		✓	✓	✓										✓					
Vaporeon						✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓					
Jolteon						✓		✓	✓	✓					✓					✓				✓	✓
Flareon						✓		✓	✓	✓					✓					✓					
Porygon						✓			✓	✓			✓	✓	✓					✓				✓	✓
Omanyte						✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓						✓					
Omastar						✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓					
Kabuto						✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓						✓					
Kabutops		✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓					
Aerodactyl		✓		✓		✓			✓	✓					✓					✓			✓		
Snorlax	✓				✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓
Articuno		✓		✓		✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓					
Zapdos		✓		✓		✓			✓	✓					✓					✓				✓	✓
Moltres		✓		✓		✓			✓	✓					✓					✓					
Dratini						✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓						✓			✓	✓	✓
Dragonair						✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓						✓			✓	✓	✓
Dragonite		✓				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓			✓	✓	✓
Mewtwo	✓				✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓

POKéMON / MT Y MO	26 TERREMOTO	27 FISURA	28 EXCAVAR	29 PSÍQUICO	30 TELETRANSPORTE	31 MIMÉTICO	32 DOBLE EQUIPO	33 REFLEJO	34 VENGANZA	35 METRÓNOMO	36 AUTODESTRUCCIÓN	37 BOMBA HUEVO	38 LLAMARADA	39 RAPIDEZ	40 CABEZAZO	41 AMORTIGUADOR	42 COME SUEÑOS	43 ATAQUE AÉREO	44 DESCANSO	45 ONDA TRUENO	46 PSICO ONDA	47 EXPLOSIÓN	48 AVALANCHA	49 TRI ATAQUE	50 SUSTITUTO	MO 1 CORTE	MO 2 VUELO	MO 3 SURF	MO 4 FUERZA	
TIPO	Tierra	Tierra	Tierra	Psíquico	Psíquico	Normal	Normal	Psíquico	Normal	Normal	Normal	Normal	Fuego	Normal	Normal	Normal	Psíquico	Volador	Psíquico	Eléctrico	Psíquico	Normal	Roca	Normal	Normal	Normal	Volador	Agua		
Voltorb					✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓					✓	✓		✓			✓					
Electrode					✓	✓	✓	✓	✓		✓			✓	✓				✓	✓		✓			✓					
Exeggcute				✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓							✓		✓	✓			✓					
Exeggutor				✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓							✓		✓	✓			✓				✓	
Cubone	✓	✓	✓			✓	✓		✓				✓		✓				✓						✓				✓	
Marowak	✓	✓	✓			✓	✓		✓				✓		✓				✓						✓				✓	
Hitmonlee						✓	✓		✓	✓				✓	✓				✓						✓				✓	
Hitmonchan						✓	✓		✓	✓				✓	✓				✓						✓				✓	
Lickitung	✓	✓				✓	✓		✓				✓		✓				✓						✓	✓		✓	✓	
Koffing						✓	✓		✓		✓		✓						✓			✓			✓					
Weezing						✓	✓		✓		✓		✓						✓			✓			✓					
Rhyhorn	✓	✓	✓			✓	✓		✓				✓		✓				✓				✓		✓				✓	
Rhydon	✓	✓	✓			✓	✓		✓				✓		✓				✓				✓		✓			✓	✓	
Chansey				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓			✓	✓	✓			✓	✓				✓	✓
Tangela						✓	✓		✓						✓				✓						✓	✓				
Kangaskhan	✓	✓				✓	✓		✓				✓		✓				✓				✓		✓			✓	✓	
Horsea						✓	✓		✓					✓	✓				✓						✓			✓		
Seadra						✓	✓		✓					✓	✓				✓						✓			✓		
Goldeen						✓	✓		✓					✓	✓				✓						✓			✓		
Seaking						✓	✓		✓					✓	✓				✓						✓			✓		
Staryu				✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓	✓				✓	✓	✓			✓	✓			✓		✓
Starmie				✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓	✓				✓	✓	✓			✓	✓			✓		✓
Mr Mime				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓				✓	✓	✓				✓					✓
Scyther						✓	✓		✓					✓	✓				✓						✓	✓				
Jynx				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓				✓		✓				✓					
Electrabuzz				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓				✓	✓	✓				✓				✓	✓
Magmar				✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓		✓				✓		✓				✓				✓	
Pinsir						✓	✓		✓										✓						✓	✓				
Tauros	✓	✓				✓	✓		✓				✓		✓				✓						✓				✓	
Magikarp																														
Gyarados						✓	✓	✓	✓				✓		✓				✓						✓			✓	✓	
Lapras				✓		✓	✓	✓	✓						✓				✓		✓				✓			✓	✓	
Ditto																														
Eevee						✓	✓	✓	✓					✓	✓				✓						✓					
Vaporeon						✓	✓	✓	✓					✓	✓				✓						✓			✓		
Jolteon						✓	✓	✓	✓					✓	✓				✓	✓					✓					✓
Flareon						✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓				✓						✓					
Porygon				✓	✓	✓	✓	✓	✓					✓	✓				✓	✓	✓			✓	✓					✓
Omanyte						✓	✓	✓	✓										✓						✓			✓		
Omastar						✓	✓	✓	✓						✓				✓						✓			✓		
Kabuto						✓	✓	✓	✓										✓						✓			✓		
Kabutops						✓	✓	✓	✓						✓				✓						✓			✓		
Aerodactyl						✓	✓	✓	✓				✓	✓				✓	✓						✓		✓			
Snorlax	✓	✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓				✓		✓		✓		✓			✓	✓	
Articuno						✓	✓	✓	✓					✓				✓	✓						✓		✓			
Zapdos						✓	✓	✓	✓					✓				✓	✓	✓					✓		✓			✓
Moltres						✓	✓	✓	✓				✓	✓				✓	✓						✓		✓			
Dratini						✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓				✓	✓					✓			✓		
Dragonair						✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓				✓	✓					✓			✓		
Dragonite						✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓				✓	✓					✓			✓	✓	
Mewtwo				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓				✓	✓	✓			✓	✓				✓	✓

TABLA DE ATAQUES

Los ataques de Tierra son los peores para combatir a Pokémon Voladores, pero ¿y el resto? Mira y verás...

DEFENSA (columnas) / **ATAQUE** (filas)

ATAQUE	NORMAL	FUEGO	AGUA	ELÉCTRICO	PLANTA	HIELO	LUCHA	VENENO	TIERRA	VOLADOR	PSÍQUICO	BICHO	ROCA	FANTASMA	DRAGÓN
NORMAL	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	En desventaja	No efectivos	Regular
FUEGO	Regular	En desventaja	En desventaja	Regular	En ventaja	En ventaja	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	En ventaja	En desventaja	Regular	Regular
AGUA	Regular	En ventaja	En desventaja	En desventaja	En desventaja	Regular	Regular	Regular	En ventaja	Regular	Regular	Regular	En ventaja	Regular	En desventaja
ELÉCTRICO	Regular	Regular	En ventaja	En desventaja	En desventaja	Regular	Regular	En desventaja	No efectivos	En ventaja	Regular	Regular	Regular	Regular	En desventaja
PLANTA	Regular	En desventaja	En ventaja	Regular	En desventaja	Regular	Regular	Regular	En ventaja	En desventaja	Regular	En desventaja	En ventaja	Regular	En desventaja
HIELO	Regular	En desventaja	En desventaja	Regular	En ventaja	En desventaja	Regular	Regular	En ventaja	En ventaja	Regular	Regular	En ventaja	Regular	En ventaja
LUCHA	En ventaja	Regular	Regular	Regular	Regular	En ventaja	Regular	En desventaja	Regular	En desventaja	En desventaja	En desventaja	En ventaja	No efectivos	Regular
VENENO	Regular	Regular	Regular	Regular	En ventaja	Regular	Regular	En desventaja	En desventaja	Regular	Regular	En ventaja	En desventaja	En desventaja	Regular
TIERRA	Regular	En ventaja	Regular	En ventaja	En desventaja	Regular	Regular	En ventaja	Regular	No efectivos	Regular	En desventaja	En ventaja	Regular	Regular
VOLADOR	Regular	Regular	Regular	En desventaja	En ventaja	Regular	En ventaja	Regular	Regular	Regular	Regular	En ventaja	En desventaja	Regular	Regular
PSÍQUICO	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	En ventaja	En ventaja	Regular	Regular	En desventaja	Regular	Regular	Regular	Regular
BICHO	Regular	En desventaja	Regular	Regular	En ventaja	Regular	En desventaja	Regular	Regular	En desventaja	En ventaja	Regular	Regular	En desventaja	Regular
ROCA	Regular	En ventaja	Regular	Regular	Regular	En ventaja	En desventaja	Regular	En desventaja	En ventaja	Regular	En ventaja	Regular	Regular	Regular
FANTASMA	No efectivos	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	En ventaja	Regular	Regular	Regular	Regular
DRAGÓN	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular	En ventaja




En desventaja


Regular


No efectivos

Con esta tabla de fácil lectura podrás saber qué ataques Pokémon son más efectivos dependiendo de a quién te enfrentes. Como si de un juego de Piedra, Papel, Tijera se tratase, hay algunos tipos de Pokémon que son más vulnerables, fuertes o inmunes que otros. Por ejemplo, los Pokémon Eléctricos son súper efectivos contra Pokémon Agua y Volador, semi efectivos contra Eléctricos, Planta, Veneno y Dragón y totalmente nulos contra Pokémon Tierra.